

# **Teknik Penerjemahan *Wordplay* dan Kualitas Terjemahannya dalam Novel *Charlie and the Great Glass Elevator* karya Roald Dahl**

## **TESIS**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat  
Magister Program Studi Linguistik  
Minat Utama Linguistik Penerjemahan



**ANDY BAYU NUGROHO**

**NIM : S130908001**

**Program Studi Linguistik Minat Utama Penerjemahan  
Program Pasca Sarjana (S2)  
Universitas Sebelas Maret Surakarta  
2011**

*commit to user*

**Teknik Penerjemahan *Wordplay* dan Kualitas Terjemahannya dalam Novel  
*Charlie and the Great Glass Elevator* karya Roald Dahl**

Disusun oleh:  
Andy Bayu Nugroho  
S130908001

Telah Disetujui oleh Tim Pembimbing  
Pada tanggal: 12 Januari 2011

Pembimbing I

Prof. Drs. M.R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D  
NIP. 1963.0328.199201.1001

Pembimbing II

Prof. Dr. Sri Samiati Tarjana  
NIP. 1944.06021.196511.2001

Mengetahui  
Ketua Program Studi Linguistik

Prof. Drs. M.R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D  
NIP. 1963.0328.199201.1001

*commit to user*

**Teknik Penerjemahan *Wordplay* dan Kualitas Terjemahannya dalam Novel  
*Charlie and the Great Glass Elevator* karya Roald Dahl**

Disusun oleh:  
Andy Bayu Nugroho  
S130908001

Telah disetujui dan disahkan oleh Tim Penguji  
Pada tanggal: Februari 2011

Jabatan	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Drs. Riyadi Santosa, M.Ed., Ph.D	.....
Sekretaris	: Dr. Tri Wiratno, M.A	.....
Anggota Penguji:	1. Prof. Drs. M.R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D.	.....
	2. Prof. Dr. Sri Samiati Tarjana	.....

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana UNS

Ketua Program Studi Linguistik

Prof. Drs Suranto, M.Sc., Ph.D.  
NIP. 195708201985031004

Prof. Drs. M.R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D.  
NIP. 196303281992011001

*commit to user*

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

**Nama : Andy Bayu Nugroho**

**NIM : S130908001**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul “Teknik Penerjemahan *Wordplay* dan Kualitas Terjemahannya dalam Novel *Charlie and the Great Glass Elevator* karya Roald Dahl” adalah benar-benar karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya yang terdapat dalam tesis ini diberi tanda citasi dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari pernyataan saya tersebut terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tesis dan gelar yang diperoleh dari tesis tersebut.

Surakarta, 12 Januari 2011

Yang membuat pernyataan,

Andy Bayu Nugroho

## PERSEMBAHAN



Ibu dan Bapak

Istri dan anak-anakku, Via, Ayna dan Aqeela

...

dan sahabat-sahabat semua

Terima kasih atas doa dan dukungannya.

... dan IndONEsia

*commit to user*

## MOTTO

Hidup adalah Perjuangan  
... Hidup Perjuangan ...



*commit to user*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah dan selalu memberikan petunjuk, bimbingan dan pertolongan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

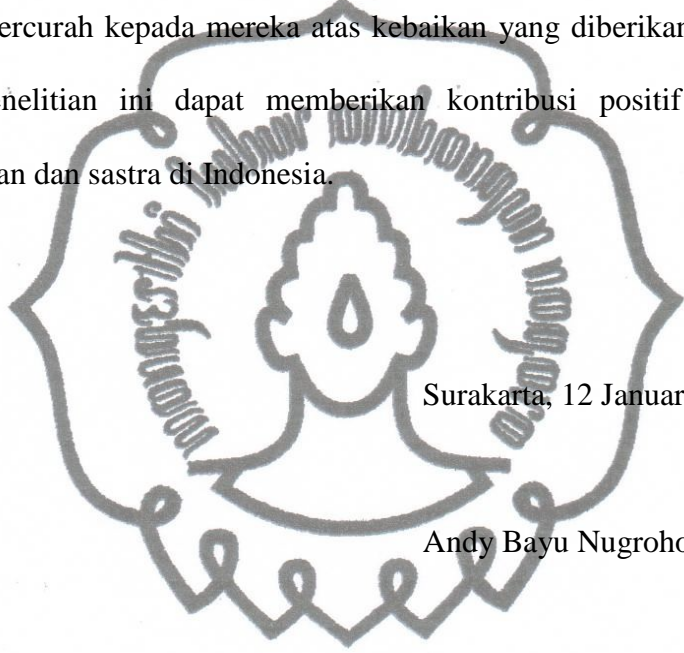
Dengan tulus penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Drs Suranto, M.Sc., Ph.D., Direktur Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta,
2. Prof. Drs. M.R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D, Ketua Program Studi Linguistik Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta sekaligus sebagai pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pemikirannya, kesempatan, kemudahan serta bimbingan dan saran untuk menyelesaikan tesis ini,
3. Prof. Dr. Sri Samiati Tarjana, pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian telah memberikan bimbingan dan saran dalam menyelesaikan tesis ini,
4. Havid Ardi, S.Pd., M.Hum dan Asrofin Nur K., S.S., M.Hum yang telah bersedia untuk menjadi *informan* dan memberikan penilaian dan saran yang berharga terhadap data-data yang disediakan,
5. Semua dosen Program Pascasarjana UNS yang mengampu pada Program Linguistik Minat Utama Penerjemahan,
6. Semua karyawan perpustakaan dan biro administrasi yang telah memberi bantuan demi kelancaran penulisan tesis ini, dan

*commit to user*

7. Sahabat-sahabat Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret angkatan 2008: Dyah, Nian, Ima, Mbak Nova, Mbak Lusi, Bu Endry, Afien, Pak Havid, Yuli, Miko dan Pak Joni yang selalu memberikan inspirasi dan semangat kepada penulis.

Dalam kesempatan ini tidak ada yang bisa penulis sampaikan selain ucapan terima kasih yang tulus. Teriring doa semoga rahmat dan hidayah Allah senantiasa tercurah kepada mereka atas kebaikan yang diberikan kepada penulis. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap dunia penerjemahan dan sastra di Indonesia.



Surakarta, 12 Januari 2011

Andy Bayu Nugroho



## ABSTRAK

**Andy Bayu Nugroho. S 130908001. 2010. “Teknik Penerjemahan *Wordplay* dan Kualitas Terjemahannya dalam Novel *Charlie and the Great Glass Elevator* karya Roald Dahl”. Tesis. Surakarta. Program Pascasarjana Program Studi Linguistik Penerjemahan.**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi *wordplay* yang ada dalam teks sumber, mengidentifikasi teknik penerjemahan *wordplay* yang digunakan dalam teks bahasa sasaran novel karya Roald Dahl tersebut, mengidentifikasi teknik penerjemahan yang bisa merealisasikan bentuk dan fungsi *wordplay* sesuai karya aslinya, dan mengungkapkan dampak dari penggunaan teknik penerjemahan *wordplay* tersebut terhadap kualitas atau kesan teks secara umum.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini secara spesifik disebut sebagai penelitian yang deskriptif yang mendeskripsikan fenomena yang digali dari lapangan. Untuk mendapatkan informasi yang lengkap, ada dua sumber data yang digunakan, yaitu sumber data utama berupa novel *Charlie and the Great Glass Elevator* yang diterbitkan oleh Puffin Books dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh PT Gramedia. Sumber data kedua berupa informasi yang didapat dari responden/rater. Analisis dilakukan dengan melihat keterkaitan antar bagian dalam data atau elemen-elemen yang terlibat di dalamnya. Analisis ini dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Model analisis ini sesuai dengan model analisis etnografi yang diusulkan oleh Spradley

Ditemukan 12 bentuk *wordplay* dan 1 bentuk *wordplay* yang merupakan gabungan dari beberapa bentuk *wordplay* dalam novel ini. Untuk fungsi, ditemukan 3 fungsi dasar *wordplay* dan 1 fungsi gabungan. Jika dicermati lebih mendalam lagi, *wordplay* yang ada dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator* bisa dikelompokkan kedalam dua kelompok besar, yaitu *wordplay* yang bersifat *sound-based* dan *wordplay* yang bersifat konseptual. Yang termasuk dalam *sound-based wordplay* misalnya RHY, SOU, PAR, HOM, ONS dan PRO. Sementara itu, *wordplay* yang bersifat konseptual biasanya tidak terikat pada bahasa tertentu. *Wordplay* seperti REP, ETY, IDI, ASY, ANT, dan SYN biasanya bersifat konseptual.

Teknik yang digunakan untuk menerjemahkan *wordplay* dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator* cukup bervariasi, dari teknik tunggal hingga teknik gabungan. Teknik tunggal yang ditemukan antara lain teknik literal, adaptasi, pinjaman, kompresi linguistik, penghilangan, modulasi, amplifikasi, deskripsi dan generalisasi. Sedangkan teknik gabungan meliputi gabungan dua, tiga, empat, lima, enam dan tujuh teknik. Teknik yang berhasil merealisasikan ketiga aspek tersebut antara lain literal (23 kasus), gabungan dua teknik (20 kasus), gabungan tiga teknik (17 kasus), *borrowing* dan gabungan empat teknik (masing-masing 14 kasus), gabungan lima teknik dan adaptasi (masing-masing 7 kasus), gabungan enam teknik (4 kasus), amplifikasi (2 kasus), *linguistic compression*, modulasi, dan gabungan tujuh teknik (masing-masing 1 kasus).

Dengan frekuensi hasil terjemahan *wordplay* yang *fully equivalent* yang cukup besar, yaitu 111 kali dari 221 kasus, secara umum hasil terjemahan bisa

dikatakan cukup bagus. Hasil terjemahan yang *partly equivalent* tidak bisa dikatakan jelek karena hasil terjemahan sudah menunjukkan adanya kesepadanan, baik itu kesepadanan makna maupun kesepadanan bentuk.

Kata Kunci: *wordplay*, teknik penerjemahan, kualitas, kesepadanan



## ABSTRACT

**Andy Bayu Nugroho. S 130908001. 2011. “Teknik Penerjemahan *Wordplay* dan Kualitas Terjemahannya dalam Novel *Charlie and the Great Glass Elevator* karya Roald Dahl”. Thesis. Surakarta. Post-Graduate Program. Study Program of Linguistics in Translation Studies Major.**

This research is aimed at describing the forms and functions of wordplay realised in Roald Dahl's *Charlie and the Great Glass Elevator* as the source text, identifying the translation techniques to the wordplay applied in the target text, identifying the translation techniques realising the forms and functions of the original wordplay, and discovering the effects of the applied translation techniques of the wordplay towards the quality of the target text in general.

This research applied descriptive qualitative approach which describes phenomena taken from field. In gaining the complete information, two sources were used, the novel *Charlie and the Great Glass Elevator* published by Puffin Books and its translation in Bahasa Indonesia published by PT Gramedia. The second source of this research was information from respondents. The analysis was conducted by finding the relationship among the elements involved in this research. The analysis was conducted at the same time during the data collection. The model of the analysis was ethnographic analysis as proposed by Spradley.

This research finds 12 types of wordplay and 1 modified type of wordplay. It is found 3 basic function of wordplay and 1 multiple function of wordplay. Further, it can be seen that the wordplay can also be classified into sound-based wordplay and conceptual wordplay. Sound-based wordplay consists of RHY, SOU, PAR, HOM, ONS and PRO. While the conceptual one, which is not closely related to certain language, includes REP, ETY, IDI, ASY, ANT, and SYN.

The techniques applied in translating wordplay in the novel vary from single techniques to multiple techniques. Single techniques include literal, adaptation, borrowing, linguistic compression, omission, modulation, amplification, description, and generalisation. While the multiple techniques include combination of two, three, four, five, six and seven techniques at once. Techniques which successfully realise the messages, forms and functions of the wordplay are literal (23 cases), combination of two techniques (20 cases), combination of three techniques (17 cases), *borrowing* and combination of four techniques (14 cases each), combination of five techniques and adaptation (7 cases each), combination of six techniques (4 cases), amplification (2 cases), *linguistic compression*, modulation, and combination of seven techniques (1 case each).

Fully equivalent translation of the wordplay becomes the major result of the translation of the wordplay. Its frequency is 111 of the total 221 wordplays. It implies that generally the translation is good. The translation of wordplay which is partly equivalent cannot be said as a bad result of translation because the translation has shown the equivalence in one or two aspects of message, form, and/or function.

Key words: wordplay, translation technique, quality, equivalence

*commit to user*

## DAFTAR ISI

Judul .....	I
Persetujuan .....	Ii
Pengesahan .....	Iii
Pernyataan .....	Iv
Persembahan .....	V
Motto .....	Vi
Kata Pengantar .....	Vii
Abstrak .....	Ix
Abstract .....	X
Daftar Isi .....	Xi
Daftar Tabel .....	Xiii
Daftar Gambar .....	Xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR</b> .....	12
A. Sastra dan Sastra Anak .....	12
B. Sastra Anak Terjemahan .....	16
C. Teori Penerjemahan .....	20
D. Penerjemahan dan Ideologi .....	32
E. Penilaian Kualitas Terjemahan .....	35
F. Stilistika .....	39
G. Kerangka Pikir .....	50
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	52
A. Jenis Penelitian .....	52
B. Sumber Data .....	52
C. Teknik Pengumpulan Data .....	53
D. Teknik Cuplikan ( <i>Sampling</i> ) .....	54
E. Pengembangan Validitas .....	55
F. Teknik Analisis Data .....	57
G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....	61
<b>BAB IV TEMUAN PENELITIAN</b> .....	63
A. Deskripsi Data .....	63
B. Temuan Penelitian .....	64
<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	152

*commit to user*

A. Teknik Penerjemahan yang Menghasilkan Terjemahan yang Fully Equivalent .....	157
B. Teknik Penerjemahan yang Menghasilkan Terjemahan yang Partly Equivalent .....	176
C. Teknik Penerjemahan yang Menghasilkan Terjemahan yang Non-Equivalent .....	183
<b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	185
A. Simpulan .....	185
B. Saran .....	193
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	196
<b>Lampiran 1</b> .....	200
<b>Lampiran 2</b> .....	230





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Contoh Terjemahan dalam Sastra Anak .....	18
<b>Tabel 2.</b> Pengembangan Degree of Equivalence sebagai parameter penilaian kualitas teks terjemahan .....	39
<b>Tabel 3.</b> Contoh Klasifikasi Data .....	59
<b>Tabel 4.</b> Contoh Analisis Komponen .....	60
<b>Tabel 5.</b> Distribusi Frekuensi Bentuk dan Fungsi Wordplay .....	100
<b>Tabel 6.</b> Distribusi Kualitas Hasil Terjemahan melalui Degree of Equivalence .....	141
<b>Tabel 7.</b> Distribusi Data Berdasarkan Teknik dan Kualitas Terjemahan .....	152
<b>Tabel 8.</b> Analisis Antar-Komponen yang Meliputi Analisis Bentuk dan Fungsi <i>Wordplay</i> dalam BSu, Teknik Penerjemahan, dan Kualitas Hasil Terjemahannya .....	154
<b>Tabel 9.</b> Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi Wordplay untuk Teknik Literal yang Menghasilkan Terjemahan dengan Kualitas Fully Equivalent .....	158
<b>Tabel 10.</b> Contoh Penerjemahan Proper Nouns dalam Alice in Wonderland ke Berbagai Bahasa di Dunia .....	166
<b>Tabel 11.</b> Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi Wordplay untuk Gabungan Dua Teknik yang Menghasilkan Terjemahan dengan kualitas Fully Equivalent .....	170
<b>Tabel 12.</b> Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi Wordplay untuk Gabungan Tiga Teknik yang Menghasilkan Terjemahan dengan Kualitas Fully Equivalent .....	172
<b>Tabel 13.</b> Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi Wordplay untuk Gabungan Empat Teknik yang Menghasilkan Terjemahan dengan Kualitas Fully Equivalent .....	173
<b>Tabel 14.</b> Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi Wordplay untuk Gabungan Lima, Enam dan Tujuh Teknik yang Menghasilkan Terjemahan dengan Kualitas Fully Equivalent .....	174
<b>Tabel 15.</b> Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi Wordplay yang Menghasilkan Terjemahan dengan Kualitas Partly Equivalent Kategori 2D .....	181
<b>Tabel 16.</b> Uraian Gabungan Beberapa Teknik yang menghasilkan Terjemahan dengan Kualitas Partly Equivalent Kategori 2D .....	182

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Diagram V yang Dikembangkan oleh Newmark .....	19
<b>Gambar 2.</b> Kerangka Pikir .....	50
<b>Gambar 3.</b> Trianggulasi Sumber Data .....	56
<b>Gambar 4.</b> Trianggulasi Metode .....	56
<b>Gambar 5.</b> Model Analisis Etnografi .....	57
<b>Gambar 6.</b> Silabifikasi Rima pada Kata 'sing' dan 'thing' .....	67
<b>Gambar 7.</b> Silabifikasi Rima pada Kata 'hustle' dan 'bustle' .....	70



*commit to user*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Bidang penerjemahan, tidak bisa dihindari lagi, telah merambah ke berbagai jenis teks. Sejarah mencatat demikian banyak orang yang tertarik pada penerjemahan, baik penerjemahan teks keagamaan ataupun teks non-keagamaan. Nida dan Taber (1982) menyebutkan ada lebih dari seratus ribu orang mengabdikan dirinya untuk menerjemahkan. Tiga ribu orang diantaranya menerjemahkan kitab suci ke lebih dari delapan ratus bahasa di dunia, atau sekitar 80 persen jumlah penduduk dunia waktu itu. Sekarang, tentunya tidak mudah untuk mengidentifikasi jumlah penerjemah atau orang yang tertarik pada bidang pengalihbahasaan ini. Apalagi penerjemahan tidak hanya dilakukan pada satu jenis teks tertentu.

Karya sastra, misalnya, menjadi salah satu jenis teks yang banyak diterjemahkan. Di Indonesia sekarang ini mudah dijumpai karya sastra terjemahan, baik karya klasik, karya populer dan karya sastra anak. Salah satu penerbit yang banyak menerbitkan karya sastra terjemahan adalah Gramedia. Banyaknya karya terjemahan ini setidaknya menunjukkan besarnya minat pembaca terhadap karya sastra asing. Hal ini menjadikan pekerjaan menerjemahkan sebagai hal yang serius dan profesi yang menjanjikan.

Namun demikian, menerjemahkan karya sastra tentunya bukan sesuatu yang mudah. Kualitas karya sastra terjemahan masih sering dikeluhkan. Dalam salah satu situs internet baru-baru ini ada sebuah opini yang menyatakan:

*commit to user*



Sekarang ini kan banyak banget buku2 sastra yang terbit dari pengarang2 kondang sejagat. Tapi seperti yang banyak dikeluhkan itu kualitas penerjemahannya yang buruk dan akhirnya bikin malas buat membaca. Takutnya orang2 yang 'tertarik' atau 'baru tertarik' baca malah jadi antipati dan gak mau baca lagi.... Sedihnya lagi sebagian besar gak punya 'access' untuk baca naskah aslinya atau paling enggak edisi inggrisnya (walaupun juga belum tentu sempurna tapi paling enggak lebih mengena). Jadinya kita seperti dihadapkan sama situasi yang kejeput. Disatu sisi pilihan bacaan makin banyak (satu hal yang harus disyukuri) tapi disisi lain bisa jadi racun juga ... maju kena mundur kena .... (<http://forum.kafegaul.com/showthread.php?t=29047>, diakses tanggal 6 November 2009).

Beberapa pakar di bidang penerjemahan juga menyatakan bahwa menerjemahkan karya sastra jauh lebih rumit dibandingkan dengan menerjemahkan jenis teks yang lain. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain apakah orientasi yang akan digunakan: orientasi pada bahasa sumber atau bahasa sasaran; atau apakah tujuan pragmatik dari teks sumber akan di adaptasi atau tidak. Cerita dalam bahasa Inggris dan dalam bahasa Indonesia, misalnya, tidak hanya berbeda dalam hal bahasa yang digunakan, tetapi juga budaya yang direpresentasikan. Konsekuensinya, menerjemahkan jenis teks ini tidak hanya sekedar memperhatikan bahasanya saja, tetapi juga harus memberikan perhatian pada nilai-nilai sosial budaya yang terlibat di dalamnya.

Faktor lain adalah bahwa menerjemahkan karya sastra juga melibatkan aspek emosi, asosiasi, dan gagasan yang kompleks yang berkaitan dengan perbedaan bahasa, gaya hidup, dan tradisi. Karena demikian rumitnya, penerjemah karya sastra harus berhati-hati. Secara linguistik, terjemahan bisa saja akurat, namun dari aspek budaya bisa jadi terjemahan tidak berterima.

Karya sastra terjemahan bukanlah sesuatu yang tidak berharga, walaupun seringkali tidak mendapat perhatian yang cukup serius. Hal ini juga disinggung oleh Gifford dalam Sapardi Joko Damono (2008) yang menyatakan bahwa sastra

terjemahan tidak lebih dari sekedar reproduksi hitam putih dari lukisan cat minyak karena teksturnya telah berubah. Lebih lanjut dikatakan, tidak ada terjemahan yang bisa menandingi kehalusan dan kelengkapan yang ada dalam imajinasi penulis aslinya. Sastra terjemahan juga dinilai ‘memiskinkan’ keutuhan karya aslinya, meskipun taraf pemiskinan itu juga tergantung pada jenis karya sastra yang diterjemahkan.

Pernyataan tersebut tidaklah sepenuhnya benar, karena terjemahan sebaiknya dipertimbangkan sebagai suatu bentuk penulisan kembali yang bisa digunakan untuk mengadaptasi apa yang ‘asing’ ke dalam norma budaya masyarakat yang menerimanya. Dengan kata lain, sastra terjemahan memiliki peran penting dalam perkembangan sistem kesusastraan dan sebagai bukti adanya resepsi dalam budaya sasaran.

Terlebih apabila karya sastra tersebut adalah karya sastra untuk anak. Belum banyak penelitian yang berkaitan dengan karya sastra anak terjemahan, baik pada aspek kualitas maupun pada aspek yang lain. Padahal, karya sastra, baik terjemahan maupun bukan, memiliki pengaruh yang besar terhadap masyarakat. Suatu karya yang *best seller* akan dibaca oleh jutaan orang dan bahkan seringkali diadaptasi dalam film yang juga ditonton oleh lebih banyak orang. Dengan kata lain, karya sastra, terutama sastra anak, disadari atau tidak, memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi budaya dan pola pikir pembaca.

Perhatian yang lebih serius perlu diberikan pada karya sastra anak dan karya sastra anak terjemahan. Dalam *www.partnersagainsthate.org* disebutkan bahwa sastra merupakan sarana yang ampuh untuk membantu anak-anak dalam memahami lingkungan, masyarakat, dan dunia mereka. Lebih lanjut ditambahkan:

*commit to user*

*Literature is a powerful vehicle for helping children understand their homes, communities and the world. Even before young children can read themselves, family members, childcare providers and teachers are reading them stories about other children in far-away places, sometimes from the distant past, or about children whose lives are not unlike their own. The impressions and messages contained in these stories can last a lifetime.*

Dengan kata lain, sastra bagi anak-anak juga memiliki peran dalam membangun kesadaran dan pemahaman anak tentang dunia di luar mereka, tentang masyarakat dan budaya yang jauh dan berbeda dengan masyarakat dan budaya mereka. Pesan yang ada di dalam cerita bisa diingat sepanjang hidup mereka dan turut mewarnai pengalaman mereka.

Selain itu, masih banyak hal penting dan menarik yang bisa dilihat dalam karya sastra, terutama karya sastra untuk anak. Misalnya, karya sastra dapat mengajak anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka, meningkatkan penguasaan kosa kata, meningkatkan pemahaman satu sama lain. Dijelaskan lebih lanjut dalam [www.partnersagainsthate.org](http://www.partnersagainsthate.org) bahwa:

*And, if the titles reflect the diverse groups of people in the world around them, children can learn to respect not only their own cultural groups, but also the cultural groups of others. Children's literature serves as both a mirror to children and as a window to the world around them by showing people from diverse groups playing and working together, solving problems and overcoming obstacles. At its best, multicultural children's literature helps children understand that despite our many differences, all people share common feelings and aspirations. Those feelings can include love, sadness, fear and the desire for fairness and justice.*

Oleh sebab itu, tidak mengherankan apabila telah banyak karya sastra secara umum, dan karya sastra anak, yang diterjemahkan dari bahasa asing ke bahasa Indonesia. Selain untuk mempermudah pemahaman pembaca yang berbeda bahasa, sastra terjemahan bisa juga dikatakan sebagai tafsir atas bangsa tertentu dalam zaman tertentu. Bagi pembaca yang tidak memiliki kemampuan atau kesempatan untuk mengakses karya aslinya, sastra terjemahan

menjembatani kepentingan tersebut. Sebagai contoh, *Gulliver's Travels* (Jonathan Swift) dan *Robinson Crusoe* (Daniel Dafoe) merupakan dua karya besar yang mencerminkan perkembangan kebudayaan Inggris. Keduanya diwariskan secara turun-temurun dalam bentuk cerita anak dan telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa termasuk bahasa Indonesia.

## B. Identifikasi Masalah

Tidak hanya karya sastra klasik atau *cannon literature* saja yang banyak diterjemahkan, karya sastra kontemporer juga banyak diterjemahkan. Sebagai contoh adalah karya-karya Roald Dahl, yang meskipun tidak baru namun di Indonesia belum lama dikenal. Roald Dahl dikenal sebagai sosok penulis cerita anak yang unik. Cerita yang ditulis sering kali menjadi acuan bagi penulis pemula untuk ditiru gaya maupun konsep ceritanya.

Beberapa karya Dahl yang paling terkenal adalah *Charlie and the Chocolate Factory* dan *Charlie and the Great Glass Elevator*. Cerita yang pertama bahkan sudah diangkat dalam bentuk film. Kedua cerita tersebut saling berkaitan karena *Charlie and the Great Glass Elevator* merupakan kelanjutan dari *Charlie and the Chocolate Factory*. Tokoh-tokoh yang ada dalam cerita yang kocak menjadikannya menarik untuk disimak, tidak hanya oleh anak-anak tapi juga oleh orang dewasa. Situasi komedi kental mewarnai cerita diiringi dengan permainan kata-kata (*wordplay*) yang kadang rumit. Sebagai contoh, Mr Wonka, salah satu tokoh utama dalam cerita tersebut, mengatakan:

*"We must hurry! said Mr Wonka. "We have so much time and so little to do! No! Wait! Cross that out! Reverse it! Thank you! Now back to the factory!" he cried, clapping his hands once and springing two feet in the air with two feet. (Dahl, 1986: 11)*

Mr Wonka sebenarnya ingin mengatakan bahwa ‘mereka hanya punya sedikit waktu tapi banyak hal yang harus dilakukan’. Akan tetapi, dia terbalik saat mengatakannya sehingga meminta untuk membalik kata-kata itu dengan mengatakan ‘*Reverse it!*’. Dalam versi terjemahan, ungkapan Mr Wonka tersebut diterjemahkan menjadi:

*“Kita harus buru-buru!” ujar Mr. Wonka. “**Begitu banyak waktu dan sedikit sekali pekerjaan!** Tidak! Tunggu! Coret kata-kata itu! **Harap dibalik!** Terima kasih! Sekarang kembali ke pabrik!” serunya sambil menepuk tangannya satu kali dan melompat ke udara dengan dua kakinya. (Dahl, 2003 :12)*

Jika dicermati, ungkapan bercetak tebal dalam teks bahasa sumber diterjemahkan secara harfiah dalam teks bahasa sasaran. Makna keduanya tidak jauh berbeda. *Figure of speech* yang digunakan pun masih sama. Keduanya merupakan bentuk permainan kata yang dilakukan dengan cara membolak-balik kalimat sehingga membingungkan pembaca. Tampak dalam teks bahasa sumber bahwa meskipun diterjemahkan secara literal, makna dan nuansa kelucuan masih bisa dirasakan.

Sebaliknya, jika ungkapan bergaris bawah dalam kedua teks dicermati, ada yang berubah. Ungkapan ‘*springing two feet in the air with two feet*’ diterjemahkan menjadi ‘*melompat ke udara dengan dua kakinya*’. Ada dua frasa ‘*two feet*’ dalam teks bahasa sumber yang berbeda makna. Frasa pertama bermakna ‘dua kaki’ dalam arti ukuran sedangkan frasa kedua bermakna ‘dua kaki’ dalam arti dengan dua kaki, bukan satu kaki. Frasa pertama tidak ditemukan padanannya dalam teks bahasa sasaran. Hal ini bukan berarti frasa tersebut tidak bisa diterjemahkan. Mestinya ungkapan tersebut bisa juga diterjemahkan menjadi ‘*melompat dua kaki ke udara dengan dua kakinya*’. Namun mungkin karena



satuan panjang 'kaki' tidak lazim digunakan dalam bahasa Indonesia, frasa 'dua kaki' yang pertama dihilangkan. Jika satuan panjang 'kaki' diubah dengan satuan yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia, misalnya menjadi *meter*, aspek *wordplay*-nya hilang meskipun maknanya sama.

Permasalahan lain yang muncul adalah bahwa teks terjemahan tidak selalu mudah dipahami. Ada bagian-bagian yang masih mencantumkan kata-kata asing atau bahkan harus menggunakan catatan kaki untuk memperjelas maksud suatu ungkapan. Hal ini tampak pada kutipan berikut yang diambil dari *Charlie and the Great Glass Elevator*.

*The hoof of a Manticore*  
*The trunk (and the suitcase) of an elephant*  
*The yolks of three eggs from a whiffle-bird*  
*A wart from a wart-hog*  
*The horn of a cow (it must be a loud horn)*  
 ...  
*The hide (and the seek) of a spotted whangdoodle*  
 ....  
 (Dahl, 1986: 108)

Bukan hal yang mudah untuk memahami penggalan resep Mr Wonka di atas, apalagi untuk menerjemahkannya. Jika dicermati, frasa-frasa yang ada dalam tanda kurung merupakan permainan kata yang cukup rumit. Apabila penerjemah tidak bisa memahaminya, bukan tidak mungkin ia akan gagal dalam menerjemahkannya. Keberhasilan dalam memahami permainan kata tersebut juga tidak menjadi jaminan bahwa penerjemah akan berhasil melaksanakan tugasnya.

Dalam edisi Bahasa Indonesia, penerjemah (atau editor) 'terpaksa' menggunakan beberapa catatan kaki untuk memperjelas maksud ungkapan dan frasa-frasa tersebut. Penggunaan catatan kaki ini setidaknya memberikan gambaran bagi pembaca bahwa sebenarnya penerjemah memahami ungkapan tersebut,

*commit to user*

hanya saja tidak mudah baginya untuk tidak menggunakan catatan kaki dan menyertakan sebagian teks sumbernya. Hasil terjemahan dari kutipan tersebut adalah sebagai berikut.

Kuku *Manticore*

Balalai <sup>1</sup> (dan koper) seekor gajah

Kuning telur dari tiga telur burung *Whiffle*

Tompel (*wart*) *Warthog*

Tanduk sapi (tapi harus keras) <sup>2</sup>

...

Kulit (*hide*) (dan *seek*) <sup>5</sup> *whangdoodle* berbintik

....

(Dahl, 2003: 132-133)

Catatan kaki yang digunakan adalah sebagai berikut.

<sup>1</sup> belalai = *trunk*, tapi *trunk* juga bisa berarti peti tempat pakaian

<sup>2</sup> *horn* = tanduk, bisa juga berarti terompet

...

<sup>5</sup> *hide* = kulit, *hide and seek* = nama permainan

Dari kutipan tersebut tampak bahwa teks terjemahan 'terpaksa' menyertakan beberapa kata asing (dalam cetak miring) dan catatan kaki yang rumit. Hal ini bukan suatu kesalahan atau sesuatu yang tidak diperbolehkan dalam penerjemahan. Teknik ini merupakan pilihan yang diambil oleh penerjemah (mungkin juga ada campur tangan editor) yang pada saat itu menurutnya adalah yang terbaik, meskipun pada akhirnya terjemahan yang dihasilkan tidak berbentuk *wordplay*. Idealnya, *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* juga, sebagaimana idiom menjadi idiom (dalam *idiomatic translation*).

Kasus-kasus seperti tersebut banyak dijumpai dalam kedua cerita. Oleh sebab itulah penelitian dalam bidang ini dianggap menarik untuk dilakukan.

### C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada novel karya Roald Dahl, yaitu *Charlie and the Great Glass Elevator*. Novel tersebut dijadikan sebagai sumber data karena merupakan karya Roald Dahl yang laris dan merupakan kelanjutan dari novel laris sebelumnya *Charlie and the Chocolate Factory*. Selain itu, kandungan *wordplay* dalam novel tersebut cukup banyak dan beragam.

Adapun permasalahan yang akan dibahas lebih jauh adalah tentang bentuk dan fungsi *wordplay* dalam teks sumber, teknik penerjemahan yang digunakan, serta dampak teknik penerjemahan tersebut terhadap bentuk dan fungsi *wordplay* dalam bahasa sasarannya. Dari kasus-kasus tersebut di atas, tampak bahwa permainan kata yang digunakan dalam bahasa sumber beragam bentuknya juga fungsinya. Dalam teks bahasa sasaran, bentuk dan fungsi permainan kata tersebut kadang berubah dan bahkan menjadi bukan permainan kata yang menarik. Hal ini yang akan diungkap melalui penelitian ini lebih lanjut.

Kualitas teks terjemahan akan diukur berdasarkan *criteria* yang ada. Dari teknik penerjemahan yang digunakan, permasalahan bisa berkembang pada metode dan ideologi penerjemah. Selain itu, kualitas dan dampak terjemahan pada pembaca juga merupakan hal penting yang bisa dikaji melalui penelitian ini.

### D. Rumusan Masalah

Masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk dan fungsi *wordplay* yang ada dalam teks sumber?
2. Teknik apakah yang digunakan dalam terjemahan *wordplay* dalam novel karya Roald Dahl tersebut?

*commit to user*



3. Teknik penerjemahan apakah yang bisa merealisasikan bentuk, fungsi dan makna *wordplay* sesuai karya aslinya atau teknik penerjemahan apakah yang menghasilkan terjemahan *wordplay* yang akurat (yang *fully equivalent*)?
4. Bagaimana dampak kualitas terjemahan *wordplay* terhadap kualitas atau kesan teks terjemahan secara umum?

#### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. mendeskripsikan bentuk dan fungsi *wordplay* yang ada dalam teks sumber,
2. mengidentifikasi teknik penerjemahan *wordplay* yang digunakan dalam teks bahasa sasaran novel karya Roald Dahl tersebut,
3. mengidentifikasi teknik penerjemahan yang bisa merealisasikan bentuk dan fungsi *wordplay* sesuai karya aslinya, dan
4. mengungkapkan dampak dari penggunaan teknik penerjemahan *wordplay* tersebut terhadap kualitas atau kesan teks secara umum.

#### F. Manfaat Penelitian

Novel yang dikaji dalam penelitian ini terkenal dengan *wordplay* yang berragam. Ada berbagai macam bentuk dan fungsi *wordplay* yang terdapat dalam cerita ini. Mengingat pembaca sasaran utamanya adalah anak-anak, penerjemahan ekspresi-ekspresi yang seringkali membingungkan pembaca ini haruslah sangat hati-hati. Penelitian ini membandingkan bentuk dan fungsi *wordplay* dalam bahasa Inggris dan terjemahannya dalam Bahasa Indonesia. Sebagai hasilnya,

*commit to user*

diharapkan penelitian ini dapat menyumbangkan pengetahuan dalam bidang stilistika terutama stilistika Indonesia sebagai suatu kajian yang juga membahas permainan kata atau *wordplay*, selain memberikan wawasan baru tentang penerjemahan karya sastra dengan berbagai gaya bahasa yang digunakan. Termasuk di dalamnya adalah karya sastra anak dan terjemahannya.

Sejauh ini penelitian tentang penerjemahan *wordplay* tidak banyak dilakukan. Hal ini menyebabkan terbatasnya literatur tentang penerjemahan *wordplay* terutama berkaitan dengan teknik yang digunakan dan kualitas terjemahannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para peneliti di bidang bahasa dan penerjemahan dan bagi para penerjemah karya sastra. Berbagai teknik yang ditemukan akan turut memberikan inspirasi bagi penerjemah dalam memilih dan menggunakan strategi yang tepat ketika mereka menghadapi teks yang mengandung *wordplay*.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

#### A. Sastra dan Sastra Anak

Pada dasarnya, ‘bahan dasar’ sebuah cerita atau karya sastra adalah pengalaman hidup yang dirasakan, dialami atau dilihat dan didengar oleh penulisnya. Jika kita menengok kembali peradaban masa lalu, masyarakat telah menuangkan ide dan gagasannya, mengekspresikan dan menggali lingkungannya melalui bentuk tarian, lagu, lukisan, dongeng, dan seni. Pada saat itu hakikatnya, mereka menciptakan karya sastra. Awal perkembangan karya sastra, cerita disampaikan secara oral atau lisan. Sastra bersifat turun-temurun.

Pada perkembangan selanjutnya, karya sastra mulai ditulis dan dalam bentuk tulisan inilah sastra dikenal secara lebih luas. Kata ‘sastra’ itu sendiri sekarang ini merujuk pada sesuatu yang tertulis. Meskipun demikian, masih ada upaya untuk melestarikan sastra lisan.

Setelah sekian lama berkembang, sastra tidak lagi selalu bersifat verbal (tulisan/lisan). Para penulis karya sastra mulai meningkatkan kemampuan mereka dalam berkreasi. Saxby dalam Saxby dan Winch (1991: 3-4) mengemukakan bahwa:

*The author (no longer an anonymous voice) crafts these elements according to his writing skills and aesthetic sense into the form which best suits his subject and purpose: a poem, a play, a short story or novel, be it for adults or children.*

Lebih lanjut Saxby (dalam Saxby dan Winch, 1991) menambahkan bahwa pada masa sekarang ini para penulis karya sastra dan seniman bekerja sama untuk  
*commit to user*

menghasilkan sesuatu yang lebih dari sekedar tulisan terutama dalam sastra anak. *'This form of literature – the picture book or illustrated book – is subject to double standards: verbal and artistic'* (Saxby dan Winch, 1991).

Pertanyaan yang sering kali muncul adalah seputar definisi sastra anak. Sastra anak sering dimaknai sebagai karya sastra yang ditulis untuk dibaca oleh anak-anak. Pendapat lain mengatakan bahwa sastra anak adalah sastra yang ditulis oleh anak-anak. Kedua pernyataan tersebut bisa jadi benar, bisa juga tidak tepat. Sebagai contoh, *Alice Adventure in Wonderland* sering dikategorikan sebagai sastra anak. Namun jika dicermati, kalimat yang digunakan sering bernuansa filosofis yang sulit dicerna oleh anak-anak. Sebaliknya, apakah sastra anak hanya sebatas karya sastra yang ditulis oleh anak-anak? Pada kenyataannya, penulis dewasa justru lebih mendominasi ranah ini.

Namun demikian, bukan berarti sastra anak tidak terdefiniskan. Masih dalam *Give Them Wings*, Saxby (dalam Saxby dan Winch, 1991) menjelaskan bahwa yang dimaksud sastra anak adalah:

*When the image or metaphor is within a child's range of sensory, emotional, cognitive and moral experience and is expressed in linguistic terms that can be apprehended and comprehended by young readers, a book becomes classed as a children's one.*

Terlepas dari perdebatan tentang definisi sastra anak, peran sastra anak sendiri masih dipandang sebelah mata. Tidak banyak yang benar-benar memberikan perhatian yang serius. Sastra sering ditempatkan pada posisi yang tidak menguntungkan, atau hanya sekedar bacaan untuk kesenangan atau hobi semata. Wajar jika di negara berkembang seperti Indonesia, sastra menjadi

prioritas ke-sekian setelah buku-buku pelajaran, les tambahan, kursus bahasa Inggris, dan bahkan *video games* atau *play station*.

Tanpa disadari, pendidikan bagi anak-anak tidak cukup hanya sebatas secara kognitif saja. Pendidikan moral dan pembentukan karakter melalui kurikulum pelajaran sekolah belum terbukti berhasil. Justru melalui penyampaian-penyampaian yang *unconscious* (melalui cerita dan film, misalnya) usaha tersebut bisa dirasakan hasilnya.

Bahkan menurut Patricia Scott (dalam Saxby dan Winch, 1991) anak-anak sejak bayi pun membutuhkan buku. Ia mengatakan bahwa anak-anak yang tidak pernah mendengar cerita atau dibacakan buku hanya akan memiliki sedikit alasan untuk memiliki keinginan belajar membaca. Artinya, minat baca atau keinginan untuk belajar membaca harus ditumbuhkan sejak bayi. Dengan kata lain, mengenalkan sastra pada anak-anak (baik secara lisan atau dengan memberi mereka buku) memiliki peran penting dalam perkembangan anak di masa yang akan datang.

Sayangnya, tidak semua carita untuk anak mengandung pesan yang benar-benar diperlukan oleh anak-anak. Sering kali informasi atau cerita yang disampaikan memuat hal-hal yang bersifat *stereotype* dan *bias*. Oleh karena itu orang tua atau orang yang lebih dewasa harus berhati-hati dalam memilih dan mendampingi anak dalam mencari dan membaca buku. Jika tidak, hal ini bisa berdampak negatif pada anak.

*... and because children are interested in a story's plot and characters, it is unlikely that they will know or consider whether a book includes racist or sexist messages or other stereotypes. However, if young children are repeatedly exposed to biased representations through words and pictures, there is a danger that such distortions will become a part of their thinking. It is, therefore, the responsibility of adults to help children select literature*



*that is both entertaining and that provides children with accurate representations of all people.* ([www.partnersagainsthate.org/educators/books.html](http://www.partnersagainsthate.org/educators/books.html): “*The Importance of Multicultural Children’s Books*”, diakses tanggal 10 Februari 2009).

Beberapa ahli sastra anak dan pakar pendidikan seperti Beilke (1986), Harada (1995), Harris (1991), and Pang, Colvin, Tran, & Yang (1992), semuanya terangkum dalam [www.ericdigests.org/1999-2/literature.htm](http://www.ericdigests.org/1999-2/literature.htm) (diakses tanggal 10 Februari 2009) “*Multicultural Children’s Literature in the Elementary Classroom*” *ERIC Digest*, memberikan saran tentang kriteria karya sastra yang baik. Karya sastra yang baik adalah karya sastra yang *multicultural* yang di dalamnya memuat aspek-aspek seperti berikut.

1. *positive portrayals of characters with authentic and realistic behaviors, to avoid stereotypes of a particular cultural group,*
2. *authentic illustrations to enhance the quality of the text, since illustrations can have a strong impact on children,*
3. *pluralistic themes to foster belief in cultural diversity as a national asset as well as to reflect the changing nature of this country’s population,*
4. *contemporary as well as historical fiction that captures changing trends in the roles played by minority groups in America,*
5. *high literary quality, including strong plots and well-developed characterization,*
6. *historical accuracy when appropriate,*
7. *reflections of the cultural values of the characters, and*
8. *settings in the United States that help readers build an accurate conception of the culturally diverse nature of this country and the legacy of various minority groups.*

Panduan di atas dapat digunakan oleh para guru dan orang tua sebagai langkah awal untuk menggali aspek-aspek keragaman budaya dalam sastra anak. Pengetahuan dan kesadaran akan keragaman budaya ini nantinya berperan

*commit to user*

menuntun anak dalam pembelajaran kesadaran bahwa manusia adalah sejajar dan dalam pembentukan karakter anak.

## B. Sastra Anak Terjemahan

Tidak jarang masalah usia ditanyakan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini dilakukan karena usia sering digunakan untuk memberikan batasan kapan seseorang boleh mulai melakukan suatu aktivitas, misalnya nonton, merokok, menikah, memberikan suara dalam pemilu, masuk sekolah, pensiun, dan lain-lain. Dalam hal ini usia menjadi faktor penting yang mengklasifikasikan status sosial seseorang.

Untuk menunjukkan betapa penting peran usia dalam kategorisasi masyarakat, Peccei (dalam Thomas, et al. 2004: 118) memberikan beberapa frasa yang diacak dan meminta respondennya untuk menyusunnya dengan baik. Beberapa frasa itu adalah sebagai berikut.

- (a) *intelligent woman the old*
- (b) *singer the teenage attractive*
- (c) *dishonest man young the*
- (d) *middle-aged the nurse kind*

Sebagian besar menyusunnya menjadi:

- (a) *the intelligent old woman*
- (b) *the attractive teenage singer*
- (c) *the dishonest young man*
- (d) *the kind middle-aged nurse*

Deskripsi usia secara umum lebih dekat pada *noun head* dari setiap frasa. Dalam bahasa Inggris ada kecenderungan untuk menempatkan sifat yang paling *defining* atau *classifying* pada posisi yang paling dekat dengan *noun head*. Jadi

secara alami, usia, dalam hal ini, dianggap sebagai sesuatu yang paling *defining* dan ini berarti usia memiliki peran yang penting dalam kategorisasi sosial.

Meskipun kata sifat lain dalam contoh-contoh di atas memiliki peran penting dalam masyarakat kita, namun dianggap tidak lebih penting daripada usia. Turner (dalam Thomas et al., 2004) menambahkan bahwa frasa '*the old intelligent woman*' terasa aneh karena selain melanggar aturan *grammar* juga tidak merefleksikan *habitual way of thinking* masyarakatnya.

Cerita dalam bahasa Inggris dan dalam bahasa Indonesia, misalnya, tidak hanya berbeda dalam hal bahasa yang digunakan, tetapi keduanya juga merepresentasikan budaya yang berbeda. Konsekuensinya, menerjemahkan jenis teks ini tidak hanya sekedar memperhatikan bahasanya saja, melainkan juga harus memberikan perhatian pada nilai-nilai sosial budaya yang terlibat di dalamnya. Lebih dari itu, melalui sastra kompetensi kebahasaan anak bisa mulai ditanamkan. Bahkan gagasan tentang kompetensi kebahasaan anak telah diperluas tidak hanya pada tataran *grammar*, *phonology*, dan *lexicon*. Coates (1993: 143) menyatakan:

*... a knowledge of grammar, phonology, and lexicon is not enough – it does not make a child competent; children need to master not only the formal rules of language, but also rules for the appropriate use of language. Linguistic competence is now taken to include knowledge of cultural norms of spoken interaction.*

Oleh karena itu, teks untuk anak tidak selalu mengajarkan bahasa saja, namun juga menghadirkan nuansa budaya dan bagaimana bahasa digunakan untuk berkomunikasi. Dengan demikian akan ada banyak aspek yang muncul dalam setiap sastra anak. John Stephens (1992: 3) menyatakan:

*Stereotypical sexual, racial and class attitudes, with concomitant social practices, have long been implicit inscribed in this way. Because ideology is thus present as an implicit secondary meaning at two levels, fiction must*



*be regarded as a special site for ideological effect, with a potentially powerful capacity for shaping audience attitudes.*

Akhirnya, sudah menjadi sesuatu yang wajar apabila cerita anak sering digunakan untuk menanamkan suatu sikap terhadap diri anak-anak. Ideologi menjadi lebih mudah merasuk dalam diri anak melalui cerita. Orang dewasa sebagai pembuat teks memiliki kuasa penuh dalam pembentukan sikap. Dengan demikian, perlu kiranya bagi kita untuk mencermati ideologi yang terdapat dalam teks anak terutama teks anak terjemahan yang memungkinkan masuknya ideologi asing. Tidak selamanya ideologi asing bersifat negatif. Bahkan dengan mengenalkan budaya asing kepada anak-anak bisa bermakna positif pada pembentukan *cultural awareness*.

Dalam contoh pada Tabel 1 tampak adanya teknik *borrowing* dengan penyesuaian bunyi, yaitu pada kata 'hippi' yang merupakan padanan dari kata 'hippy' pada teks bahasa sumber (BSu). Dengan teknik ini (teknik ini sering muncul dalam teks BSa), bisa ditelusuri bahwa ada kecenderungan penerjemah menggunakan kata serapan atau pinjaman. Kecenderungan ini mengarah pada metode yang secara makro diterapkan dalam teks BSa.

**Tabel 1.** Contoh Terjemahan dalam Sastra Anak (diambil dari novel *Ms Wizz*

*Spells Troubles*)

No.	Source Expression	Target Expression
1	Others said she was a hippy. (69)	Yang lain berkata, ia wanita hippi. (5)
2	"Well," said Ms Wiz, "I'm not a Mrs because I'm not married, thank goodness, and I'm not Miss because I think Miss sounds silly for a grown woman, don't you?"	"Yah," Ms wiz berkata, "Aku bukan Mrs atau nyonya, karena aku tidak menikah, untunglah! Dan aku bukan Miss, nona, karena kurasa Miss kedengaran konyol bagi wanita dewasa, betul, kan?" (8)

*commit to user*

Newmark berpendapat apabila seorang penerjemah menggunakan metode yang berada di sebelah kiri (lihat diagram V Newmark pada gambar 1), bisa dikatakan bahwa penerjemah tersebut memiliki ideologi foreignisasi.

Word-for-word translation

Adaptation

Literal translation

Free translation

Faithful translation

Idiomatic translation

Semantic translation Communicative translation

**Gambar 1.** Diagram V yang dikembangkan oleh Newmark (Newmark, 1988: 45)

Hal ini juga tampak pada contoh 2, yaitu pada kata 'Mrs' dan 'Miss'. Sedikit berbeda, teknik serupa pada contoh 2 diikuti dengan teknik penambahan kata 'nyonya' dan 'nona'. Penambahan ini tentu menimbulkan pengaruh. Contoh 1, yang tidak memberikan tambahan informasi pada kata 'hippi', berpotensi menimbulkan masalah bagi pembaca. Sementara, pada data 2 masalah tersebut bisa dieliminasi.

Penggunaan kata 'hippi', 'Mrs', 'Miss', dan 'Ms' pada teks BSa menunjukkan adanya upaya penerjemah untuk menghadirkan dan mengenalkan budaya bahasa sumber kepada pembaca teks BSa. Karena penerjemah juga mempertahankan hadirnya aspek budaya BSu dalam terjemahannya, setia pada bahasa sumber, tidak bisa dihindarkan bahwa penerjemah juga mempertahankan ideologi (dalam *discourse*) penulis aslinya.

Penggunaan kata 'hippy' dalam BSu kemungkinan tidak selalu dipahami oleh pembaca teks BSu yang masih anak-anak (sebagai *target reader* dari teks BSu), apalagi oleh pembaca teks BSa. Hal ini mengisyaratkan adanya keinginan penulis untuk menempatkan pembaca anak-anak pada posisi yang sejajar dengan orang dewasa. Terlebih, penulis tidak memberikan deskripsi atau penjelasan atas kata tersebut sehingga lebih jelas bagi pembaca.

Kesetaraan posisi penulis-pembaca mengarah pada kesetaraan posisi orang dewasa-anak yang berimplikasi pada pandangan bahwa pembaca anak-anak bukan lagi pembaca yang *inferior*. Tidak ada hubungan *superior-inferior* antara penulis-pembaca. Dengan kata lain, penulis dan pembaca atau orang dewasa dan anak-anak memiliki *power* yang sama.

Teks BSu pada contoh 2 sebenarnya mengarah pada hal yang sama. Penulis berusaha memunculkan kesan bahwa anak-anak juga memiliki hak untuk mengetahui pilihan hidup orang dewasa. Akan tetapi, *power relation* ini menjadi sedikit terkaburkan karena penerjemah menambahkan kata 'nyonya' dan 'nona'. Penambahan ini menunjukkan bahwa penerjemah merasa tidak yakin bahwa pembaca anak-anak dalam bahasa sasaran bisa membedakan kata '*Mrs*' dan '*Miss*', sehingga penerjemah merasa penting untuk memunculkan kata 'nyonya' dan 'nona'. Akibatnya, tampak bahwa penerjemah menganggap pembaca anak-anak *inferior* dan tidak tahu banyak tentang istilah tersebut. Meskipun demikian, '*gender equity*' yang dimunculkan oleh penulis asli masih bisa dipertahankan dalam teks BSa. Teks BSu dan BSa sama-sama mengajak anak-anak untuk membedakan istilah *Mrs*, *Miss*, dan *Ms*.

### C. Teori Penerjemahan

Menerjemahkan secara umum merupakan suatu proses mengalihkan makna, ide atau pesan suatu teks dari satu bahasa ke bahasa lain. Ada sejumlah pertimbangan yang menyertai usaha pemindahan, ide atau pesan tersebut, terutama menyangkut keutuhannya dalam produk terjemahan. Penting juga untuk dipertimbangkan apakah informasi yang diterima oleh pembaca teks dalam bahasa

*commit to user*

sasaran setara dengan informasi yang diperoleh pembaca teks dalam bahasa sumber. Pertimbangan-pertimbangan ini akan tampak dalam berbagai definisi penerjemahan yang dikemukakan oleh para ahli.

### 1. Definisi Penerjemahan

Salah satu definisi penerjemahan yang dikemukakan oleh Newmark (1988: 5) menyatakan bahwa *'it is rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the text'*. Terkandung pengertian dalam definisi ini bahwa penerjemahan ialah penyampaian makna dari suatu teks ke bahasa yang lain sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan oleh penulis aslinya.

Hatim dan Munday (2004: 6) mendefinisikan penerjemahan sebagai *'the process of transferring a written text from source language (SL) to target language (TL)'*. Dalam definisi ini, keduanya tidak menyebutkan secara eksplisit tentang pengalihan makna atau pesan.

Adapun menurut Nida dan Taber (1982: 18), *'translating consists in reproducing in the receptor language the closest natural equivalent of the source language message, first in terms of meaning, and secondly in terms of style'*. Definisi ini lebih lengkap karena secara tersurat menyatakan bahwa penerjemahan berkaitan dengan permasalahan bahasa, pesan dan kesepadanan.

Dari beberapa definisi tersebut ditemukan kesamaan bahwa penerjemahan merupakan upaya untuk mencari kesepadanan makna antara teks sumber dan teks sasaran. Machali (2007) dan Baker (1992) menggarisbawahi istilah 'kesepadanan makna' karena dalam penerjemahan maknalah yang dialihkan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran. Dalam hal ini, penerjemah berhadapan dengan teks sebagai

*commit to user*

satuan makna (*unit of meaning*) dalam bentuk jajaran kata dan kalimat. Dengan demikian, bahasa yang digunakan merupakan ‘satuan makna’ berbentuk wacana yang bisa saling dipahami oleh partisipan (misalnya penulis dan pembaca) yang terlibat dalam tindak komunikasi tersebut (Machali, 2007).

Jadi, permasalahan utama dalam proses penerjemahan ialah makna yang akan muncul ketika proses penerjemahan berlangsung, bukan pada hasil / produk terjemahan. Hatim dan Munday (2004: 34) juga berpendapat *‘one of the key problems for the analyst was in actually determining whether the source text meaning had been transferred into the target text’*. Jelas di sini bahwa makna menjadi kunci atau permasalahan utama: apakah makna dalam teks sumber tersampaikan dalam teks bahasa sasaran atau tidak.

## 2. Masalah Makna dalam Penerjemahan

Penerjemahan tidak hanya selesai pada melihat makna dari suatu satuan makna dari kamus saja. Proses pengalihan makna tersebut melibatkan berbagai unsur seperti pemilihan kosakata, struktur gramatikal, situasi komunikasi dan konteks budaya dari teks sumber. Makna dalam teks bahasa sasaran haruslah sepadan dengan makna dalam teks bahasa sumber.

Kesepadanan makna dipengaruhi salah satunya oleh unsur bahasa. Kaidah yang berlaku dalam kedua bahasa yang terlibat turut menentukan pengambilan keputusan yang dilakukan oleh penerjemah dalam proses penerjemahan. Sebagai contoh, dalam hal ini, proses penerjemahan yang melibatkan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Kedua bahasa tersebut memiliki kaidah kebahasaan yang berbeda dalam frase nomina (*noun phrase*). Frase nomina dalam bahasa Inggris umumnya mengikuti pola M-D (Menerangkan – Diterangkan), yang

*commit to user*



menempatkan *modifier* cenderung berada di depan *Noun Head*. Frase nomina dalam bahasa Indonesia pada umumnya mengikuti pola D-M (Diterangkan – Menerangkan), yaitu pola dengan unsur yang menerangkan berada di belakang kata benda inti (yang diterangkan). Sebagai contoh, frase dalam bahasa Inggris ‘*a beautiful girl*’ diterjemahkan menjadi ‘seorang gadis cantik’ dalam Bahasa Indonesia.

Makna suatu teks dalam suatu bahasa tidak selalu bisa diterjemahkan seperti contoh di atas. Frase dalam bahasa Indonesia ‘kambing hitam’ tidak (selalu) diterjemahkan sebagai ‘*black goat*’ dalam bahasa Inggris. Jika yang dimaksud adalah ‘seekor kambing yang berwarna hitam’, bisa saja hasil terjemahannya menjadi ‘*a black goat*’. Namun jika terkandung makna tertentu yang merujuk pada ‘orang yang dianggap salah atau bertanggung jawab atas suatu yang negatif’, tidak tepat apabila frase tersebut diterjemahkan demikian. Yang lebih tepat adalah ‘*scapegoat*’ yang maksudnya ‘*a person who is blamed for something that someone else has done*’.

### 3. Masalah Ketidaksepadanan

Beberapa masalah ketidaksepadanan pada tataran kata oleh Baker (1992: 17) berkaitan dengan adanya perbedaan budaya, tidak adanya padanan kata dalam BSA, BSu dan BSA membuat perbedaan dalam makna, dan tidak adanya kata-kata khusus dalam BSA.

#### a. Perbedaan budaya

Newmark (1988: 94) mendefinikan budaya sebagai ‘*the way of life and its manifestations that are peculiar to a community that uses a particular language as its means of expression*’. Kata-kata dalam bahasa sumber mungkin

*commit to user*

mengekspresikan konsep yang benar-benar tidak dimengerti dalam bahasa sasaran. Konsep tersebut bisa berupa sesuatu yang nyata atau abstrak yang berhubungan dengan agama, adat sosial, atau jenis makanan.

Alejandra Patricia Karamanian dalam *'Translation and Culture'* (<http://accurapid.com/journal/19culture2.htm>, diakses pada tanggal 26 Februari 2005) menyebutkan:

*We are not just dealing with words written in a certain time, space and sociopolitical situation; most importantly it is the "cultural" aspect of the text that we should take into account. The process of transfer, i.e., re-coding across cultures, should consequently allocate corresponding attributes vis-à-vis the target culture to ensure credibility in the eyes of the target reader.*

Contoh berikut ini diambil dari *Opera Kecoak* yang dikutip oleh Machali (2007).

Tsu:

Panggil saya 'Mas'.

Tsa:

*Call me 'honey'.*

Kata 'Mas' dalam dialog di atas diterjemahkan menjadi *'honey'* dalam bahasa Inggris. Namun dalam konteks yang berbeda, tentunya kata 'Mas' tidak bisa diterjemahkan demikian, misalnya sebagai sapaan seorang adik pada kakaknya.

b. Tidak adanya padanan kata dalam BSa

Sebuah kata bisa mengekspresikan konsep yang dimengerti dalam BSu tetapi tidak ada kata yang benar-benar sepadan untuk diungkapkan dalam BSa. Kata *'standard'* dalam bahasa Indonesia diwakili beberapa makna seperti 'ukuran' dan 'patokan', tetapi belum sepadan dengan makna yang sesungguhnya dalam BSu.

*commit to user*

Contoh lain dikemukakan oleh Machali (2007) sebagai berikut.

Tsu:

(Kepada wartawan)

Saudara-saudara, acara ini sudah selesai. Bapak yang mulia dan tamunya hendak menikmati acara yang sifatnya lebih pribadi. Mohon maaf. Press-release akan dibagikan nanti sore secara tertulis. Juga **amplopnya** sekalian.

Tsa: (khususnya untuk Tsu yang bergaris bawah)

You will get a written press release by this evening and, of course, **a little something extra as a sign of our appreciation for your hard work.**

Dalam versi terjemahannya, makna konotatif yang terkandung dalam kata ‘amplop’ diterjemahkan secara lebih netral ke dalam bahasa Inggris (lihat frase yang dicetak tebal), meskipun frase ‘*your hard work*’ terasa seperti ‘sindiran’. Nampaknya, penerjemah menganggap bahwa pembaca teks sasaran akan memahami ‘*hard work*’ tersebut sebagai pengejawantahan makna konotatif dalam kata ‘amplop’. Maka, cara ini lebih ‘relevan’ bagi pembaca teks sasaran daripada penggunaan kata ‘*envelope*’ secara harfiah.

c. BSu dan BSa membuat perbedaan dalam makna

Penerjemah terkadang membuat makna yang sedikit berbeda dengan BSu. Satu ungkapan dalam BSu bisa dimaknai secara berbeda dalam BSa. Misalnya kalimat ‘*She was going out in the rain*’ bisa dipahami secara berbeda dalam Bahasa Indonesia: ‘Dia pergi keluar tanpa tahu kalau hujan sedang turun’ atau ‘Dia sengaja pergi keluar meskipun hujan sedang turun’. Dalam hal ini penerjemah harus benar-benar memahami konteks BSu untuk mendapatkan makna yang sepadan.

d. Tidak adanya kata-kata khusus dalam BSa



Bahasa Inggris memiliki ragam kata khusus untuk rumah '*house*' seperti '*bungalow*', '*cottage*', '*villa*', '*hall*', '*lodge*', dan '*mansion*'. Begitu juga bahasa yang lain. Bahasa Jawa, misalnya, memiliki kata-kata seperti '*manggar*', '*bluluk*', '*cengkir*', '*degan*', '*klopo*', dan '*cumplung*' yang tidak dijumpai padanan katanya dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.

#### 4. Teknik Penerjemahan

Berbagai istilah yang berkaitan dengan teknik penerjemahan sering digunakan dalam kajian penerjemahan. Machali (2000) dan Newmark (1988), misalnya, menggunakan istilah metode dan prosedur yang keduanya merupakan rencana atau cara dalam melakukan penerjemahan. Menurutnya, metode berada pada tataran makro teks secara keseluruhan sedangkan prosedur berada pada ranah mikro teks, satuan-satuan kebahasaan seperti klausa, frasa dan kata. Teknik, lanjutnya, lebih bersifat praktis atau merupakan langkah-langkah praktis dan pemecahan masalah penerjemahan.

Suryawinata dan Haryanto (2003) berbeda pendapat dengan Machali dan menyatakan bahwa prosedur penerjemahan, atau mereka menyebutnya sebagai strategi penerjemahan, dan teknik penerjemahan bukan hal yang berbeda. Keduanya adalah tuntunan teknis untuk menerjemahkan frasa atau kalimat (berurusan dengan masalah mikro teks). Menurut mereka, strategi penerjemahan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu strategi struktural (berkaitan dengan penyesuaian struktur kalimat) dan strategi semantis (berkaitan dengan kejelasan makna kata atau kalimat).

Konsep-konsep di atas, jika ditelaah akan menunjukkan bahwa semuanya merupakan langkah-langkah yang dipakai oleh penerjemah untuk menyelesaikan

*commit to user*

permasalahan yang dihadapinya pada saat menerjemahkan suatu teks. Dengan kata lain, konsep-konsep tersebut terjadi dalam proses penerjemahan. Proses penerjemahan merupakan proses mental yang hanya dihadapi, dilakukan, dan dirasakan oleh penerjemah. Proses tersebut tidak tampak atau abstrak. Semuanya bermuara pada kompetensi penerjemah dan menjadi titik awal penerjemah dalam mengambil keputusan. Oleh sebab itu, proses penerjemahan tidak bisa diungkap hanya dengan melihat hasil terjemahan saja.

Bentuk konkret yang bisa dilihat dalam teks terjemahan merupakan realisasi dari proses penerjemahan dan merupakan ekspresi dari keputusan yang diambil oleh penerjemah. Oleh karena itu perbedaan antara proses mental penerjemah dengan hasil atau produk terjemahan harus mulai disadari oleh para peneliti dan ilmuwan bidang penerjemahan sebagai dua hal yang berbeda.

Molina dan Albir (2002) membedakan kedua konsep tersebut dengan istilah strategi dan teknik penerjemahan dalam perspektif proses dan produk. Strategi merujuk pada prosedur yang disadari atau tidak disadari oleh penerjemah yang digunakan untuk memecahkan masalah pada saat melakukan proses penerjemahan. Sementara itu, teknik penerjemahan adalah hasil dari pilihan yang diputuskan oleh penerjemah pada level mikro yang bisa dilihat dengan membandingkan teks sumber dan teks sasaran. Lebih lanjut dijelaskan:

*Strategies open the way to finding a suitable solution for a translation unit. The solution will be materialized by using a particular technique. Therefore, strategies and techniques occupy different places in problem solving: strategies are part of the process, techniques affect the result. However, some mechanisms may function both as strategies and as techniques. For example, paraphrasing can be used to solve problems in the process (this can be a reformulation strategy) and it can be an amplification technique used in a translated text (a cultural item paraphrased to make it intelligible to TT readers). This does not mean that paraphrasing as a strategy will necessarily lead to using an amplification*

*technique. The result may be a discursive creation, an equivalent established expression, an adaptation, etc.* (Molina dan Albir, 2002: 508)

Dengan demikian, perbedaan antara strategi dan teknik penerjemahan menjadi lebih jelas dan tidak rancu lagi. Ditambahkan, teknik penerjemahan, menurut Molina dan Albir (2002), adalah '*procedures to analyse and classify how translation equivalence works*'. Teknik penerjemahan memiliki beberapa karakteristik, antara lain: 1) mempengaruhi hasil terjemahan, 2) digolongkan dengan membandingkan TSu dan TSa, 3) mempengaruhi unit mikro pada teks, 4) secara alamiah bersifat diskursif dan kontekstual, dan 5) bersifat fungsional.

Agar tidak terjadi kerancuan antara strategi dan teknik penerjemahan, dalam penelitian ini digunakan klasifikasi atau jenis teknik penerjemahan seperti yang dikembangkan oleh Molina dan Albir (2002). Teknik penerjemahan ini cukup lengkap dan detail. Berikut ini penjelasan singkat untuk teknik penerjemahan yang diadaptasi dari Molina dan Albir.

- 1) *Adaptation*. Mengganti unsur budaya BSu dengan unsur budaya yang ada dalam BSa. Contoh: perubahan dari *baseball* menjadi *fútbol* dalam penerjemahan ke bahasa Spanyol.
- 2) *Amplification*. Menambahkan detail yang tidak terumuskan dalam BSu, yaitu dengan cara menambahkan informasi, parafrase yang eksplikatif. Contoh: penerjemahan dari bahasa Arab ke bahasa Inggris dengan menambahkan '*the Muslim month of fasting*' pada kata *Ramadan*. *Amplification* merupakan kebalikan dari *reduction*.
- 3) *Borrowing*. Menggunakan kata atau ungkapan langsung dari bahasa lain. *Borrowing* bisa bersifat *pure* (tanpa perubahan), seperti penggunaan kata bahasa Inggris *basket* dalam bahasa Indonesia untuk cabang olah raga bola

basket, atau bisa bersifat naturalisasi (penyesuaian ejaan di bahasa sasaran), seperti pada penggunaan kata *mal* dalam bahasa Indonesia.

- 4) *Calque*. Sering dianggap sebagai *literal translation* dari bahasa asing, bisa bersifat struktural ataupun leksikal. Contoh: penggunaan bahasa Inggris *Normal School* untuk bahasa Prancis *École normale*.
- 5) *Compensation*. Penambahan unsur informasi atau efek stilistik dalam bahasa sumber pada bagian lain bahasa sasaran karena tidak bisa direalisasikan pada bagian yang sama seperti dalam bahasa sumbernya.
- 6) *Description*. Mengganti istilah atau ungkapan dengan deskripsi dan/atau fungsi dari ungkapan tersebut. Contoh: penerjemahan dari bahasa Itali *panettone* menjadi *traditional Italian cake eaten on New Year's Eve*.
- 7) *Discursive creation*. Menggunakan ekuivalensi temporer yang bisa jadi sangat jauh dari konteks aslinya. Teknik ini sering muncul dalam terjemahan judul film, buku atau novel. Contoh: terjemahan judul film *Rumble fish* dalam bahasa Spanyol menjadi *La ley de la calle*.
- 8) *Established equivalent*. Menggunakan istilah atau ungkapan yang dikenal (dengan kamus atau fungsi bahasa) sebagai terjemahan dalam bahasa sasaran. Contoh: terjemahan ungkapan bahasa Inggris *They are as like as two peas* dalam bahasa Spanyol menjadi *Se parecen como dos gotas de agua*.
- 9) *Generalization*. Menggunakan istilah yang lebih umum seperti dalam terjemahan dari bahasa Prancis *guichet*, *fenêtre* or *devanture* ke bahasa Inggris *window*.

- 10) *Linguistic amplification*. Merupakan penambahan unsur linguistik yang sering digunakan dalam *consecutive interpreting* dan *dubbing*. Misalnya: untuk menerjemahkan ungkapan dalam bahasa Inggris *No way* ke bahasa Spanyol *De ninguna de las maneras* alih-alih menggunakan ungkapan dalam bahasa Spanyol dengan ungkapan yang memiliki jumlah kata yang sama, *En absoluto*. *Linguistic amplification* merupakan lawan dari *linguistic compression*.
- 11) *Linguistic compression*. Dilakukan dengan mensintesis unsur kebahasaan dalam bahasa sasaran. Teknik ini sering digunakan dalam *simultaneous interpreting* dan *subtitling*. Misalnya, terjemahan dari bahasa Inggris *Yes, so what?* menjadi *¿Y?* dalam bahasa Spanyol, alih-alih menggunakan frase dengan jumlah kata yang sama, *¿Sí, y qué?*.
- 12) *Literal translation*. Teknik ini sering disamakan dengan teknik penerjemahan dari kata ke kata atau *word for word*. Sebagai contoh ungkapan dalam bahasa Inggris *They are as like as two peas* yang diterjemahkan menjadi *Se parecen como dos guisante*, atau, *She is reading* atau *Ella está leyendo*. Berbeda dengan definisi yang diajukan oleh SCFA teknik ini bukanlah penerjemahan satu kata menjadi satu kata, sehingga terjemahan kata bahasa Inggris *ink* menjadi *encre* dalam bahasa Prancis bukan *literal translation*, melainkan *established equivalence*. *Literal translation* di sini sama dengan *formal equivalence* yang diajukan oleh Nida.
- 13) *Modulation*. Teknik ini merubah sudut pandang, fokus, atau aspek kognitif yang ada dalam bahasa sumber, bisa secara leksikal ataupun struktural.

*commit to user*



Misalnya: dari *you are going to have a child* menjadi *you are going to be a father*.

14) *Particularization*. Teknik ini menggunakan istilah yang lebih spesifik atau nyata, seperti dalam menerjemahkan kata *window* dalam bahasa Inggris menjadi *guichet* dalam bahasa Prancis. Teknik ini kebalikan dari teknik *generalization*.

15) *Reduction*. Mengurangi item informasi dalam bahasa sasaran, seperti pada *the month of fasting* sebagai bandingan dari terjemahan bahasa Arab *Ramadan*.

16) *Substitution (linguistic, paralinguistic)*. Teknik ini mengganti elemen kebahasaan dari elemen paralinguistik (intonasi, gestur) atau sebaliknya. Misalnya dalam terjemahan dari gestur Arab meletakkan tangan di hati menjadi ungkapan *Thank you*. Kasus ini terjadi dalam *interpreting*.

17) *Transposition*. Teknik ini berkaitan dengan perubahan kategori gramatikal, seperti dalam terjemahan bahasa Inggris *He will soon be back* menjadi *No tardará en venir* dalam bahasa Spanyol. Perubahan terjadi pada adverbia *soon* menjadi kata kerja *tardar*.

18) *Variation*. Teknik ini mengganti elemen linguistik atau paralinguistik yang mempengaruhi variasi linguistik. Misalnya, perubahan pada *textual tone*, *style*, *social dialect*, *geographical dialect*, dll. Sebagai contoh, perubahan perubahan dialek tokoh pada penerjemahan film, atau perubahan *tone* pada penerjemahan karya sastra untuk anak.



#### D. Penerjemahan dan Ideologi

Masalah yang sering kali muncul dalam penerjemahan teks pada umumnya berkaitan dengan masalah perbedaan budaya antara dua bahasa yang terlibat. Strategi apa yang akan dipakai oleh penerjemah dalam menghadapi kendala budaya ditentukan antara lain oleh ideologi yang dimiliki penerjemah. Newmark dalam Hatim dan Mason (1997: 145) menyatakan:

*The choice between communicative and semantic is partly determined by orientation towards the social or the individual, that is, towards mass readership or towards the individual voice of the text producer. The choice is implicitly presented as ideological.*

Bukan hal yang mudah untuk mengatasi permasalahan tersebut. Seorang penerjemah dihadapkan pada dua pilihan: apakah akan berorientasi pada pembaca sasaran, atau mempertahankan teks sumber dengan berbagai aspek yang ada di dalamnya. Permasalahan ini memunculkan banyak perdebatan. Ada dua kecenderungan yang saling berlawanan. Kecenderungan tersebut disebut sebagai *domestication* dan *foreignisation*.

Dua kecenderungan yang telah disebutkan di atas, *domestication* dan *foreignisation*, kemudian diasumsikan oleh berbagai ahli sebagai ideologi dalam penerjemahan. Nida dan Taber (1982) secara tegas menyatakan bahwa sebaiknya seorang penerjemah lebih mengutamakan keterbacaan teks oleh pembaca sasaran. Sebenarnya, dengan definisi yang mereka buat bahwa penerjemahan berusaha mencari '*the closest natural equivalent*', sudah tampak bahwa Nida dan Taber memiliki kecenderungan anggapan bahwa penerjemahan yang baik ialah penerjemahan yang mengutamakan kebutuhan pembaca sasaran. Menurut mereka

*The priority of the audience over the forms of the language means essentially that one must attach greater importance to the forms understood and accepted by the audience for which a translation is*

*designed than to the forms which may possess a longer linguistic tradition or have greater literary prestige.* (Nida dan Taber, 1982)

Kecenderungan domestikasi yang dipilih oleh penerjemah berlatar belakang keyakinan bahwa terjemahan yang ‘betul’, ‘berterima’, dan ‘baik’ adalah yang sesuai dengan selera dan harapan pembaca sasaran yang menginginkan teks terjemahan harus sesuai dengan kebudayaan masyarakat sasaran (Hoed, 2006). Jika ini yang dipilih, penerjemah akan mengusahakan terjemahannya tidak terasa sebagai terjemahan dan menjadi bagian dari tradisi tulis dalam bahasa sasaran.

Ideologi yang lain berpijak pada pendapat bahwa penerjemahan yang ‘betul’, ‘berterima’, dan ‘baik’ adalah yang sesuai dengan selera dan harapan pembaca sasaran yang menginginkan kehadiran budaya bahasa sumber atau menganggap kehadiran bahasa sumber memberikan manfaat bagi masyarakat (Hoed, 2006: 87). Jadi, meskipun bahasa teks telah berubah bahasa, suasana dan budaya bahasa sumber diusahakan untuk dapat tetap hadir. Hal ini bertujuan memberikan pengetahuan tambahan kepada para pembaca tentang fenomena dan budaya asing. Nilai-nilai bahasa sumber tetap dijaga keberadaannya. Ideologi ini bertolak belakang dengan ideologi domestikasi yang berusaha sejauh mungkin untuk tidak menghadirkan sesuatu ‘yang asing’ bagi pembaca teks sasaran.

Irma Hagfors (2003) tidak sependapat dengan domestikasi dalam penerjemahan, terutama penerjemahan teks untuk anak-anak. Berikut ini pernyataan Hagfors.

*Depending on the choice of global and local translation strategies, translated children's literature can be either a means of bridging cultural differences or of obscuring them. If culture-bound elements are foreignized the story can serve as a tool for learning about foreign cultures, times and customs and intrigue readers to find out more about them. In other words, foreignized children's stories are a way of drawing*  
*commit to user*

*attention to cultural matters: to learn what is different and what is shared between the reader's culture and that in which the story is set.*

Menurutnya, penerjemahan juga memiliki peran penting dalam menjembatani adanya perbedaan kebudayaan. Anak-anak bisa lebih memahami budaya daerah lain atau negara lain. Dengan belajar budaya masyarakat lain melalui karya terjemahan, anak-anak bisa mulai memahami permasalahan dan fenomena budaya dalam masyarakat sosial yang lain, memahami persamaan dan perbedaannya dengan budayanya sendiri. Jadi, pada saatnya nanti mereka tidak mengalami *cultural shock* yang hebat.

Isabel Pascua (2003) menganggap penerjemahan memiliki peranan yang penting dalam pendidikan lintas budaya. Pernyataan Pascua jelas terdeskripsikan dalam kutipan berikut ini.

*As my main task as a translator is to let my readers know more about the foreign and the "other," I would naturally opt for "foreignization": keeping the exotic and the unknown in the translated text. Keeping intercultural education in mind when translating for children it is important to maintain the "cultural references" of the original text, and pay attention to the issues of acceptability and readability. The translated text should not maintain the "linguistic discourse" of the original language as we have to pay attention to the future readers, the children. They will not like a text with strange-sounding sentences and complex grammatical structures. Different treatment should be given to those cultural markers which introduce Spanish readers to new worlds. Readers will understand that it is a foreign text and should "feel" that they are reading a translation if not only for the exotic names, places, food, clothes, customs, etc. (see Pascua 2000 and 2001). Unlike the norm in Spain a few decades ago, which required translated texts to "sound" very Spanish, this way of translating emphasizes the different – something essential on translating multicultural literature.*

Foreignisasi dalam penerjemahan dapat digunakan untuk mempertahankan referensi budaya teks bahasa sumber. Dengan tetap melibatkan aspek budaya yang ada dalam teks bahasa sumber, pembaca akan mengalami eksotisme teks asli dan

*commit to user*

mendapatkan sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui. Dengan kata lain, pembelajaran lintas budaya bisa dilakukan.

Lebih lanjut dikatakan, meskipun penerjemah memutuskan untuk melakukan foreignisasi, harus tetap diingat bahwa penerjemahan, apapun bentuknya, selalu berkaitan dengan keberterimaan dan keterbacaan. Pembaca dalam *level* apapun tidak akan senang atau nyaman jika membaca teks yang mengandung kalimat yang terasa janggal atau mendapati kalimat yang terlalu kompleks. Jadi, penerjemah memikul beban yang berat karena selain dituntut untuk bisa membawakan budaya dalam teks bahasa sumber, dia juga tidak boleh mempertahankan *linguistic discourse*.

#### **E. Penilaian Kualitas Terjemahan**

Menegok betapa banyak keluhan tentang teks terjemahan yang beredar di negeri ini, kiranya menjadi hal yang penting dan mendesak untuk dilakukan penilaian terhadap teks terjemahan tersebut. Machali (2000) berpendapat bahwa penilaian kualitas terjemahan penting ditujukan untuk: (1) menciptakan hubungan dialektik antara teori dan praktek, dan (2) kepentingan kriteria dan standar dalam menilai kompetensi penerjemah. Oleh karena itu, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan, seperti ketepatan padanan pada aspek semantik, linguistik, dan pragmatik.

Selain tersebut di atas, penilaian kualitas terjemahan dapat dilihat melalui *accuracy* (tidak terjadinya distorsi makna yang dihasilkan), *clarity* (keterbacaan) dan *naturalness* (keberterimaan makna pada budaya bahasa sasaran). Berkaitan dengan hal tersebut, Nababan (2003) berpendapat bahwa kualitas terjemahan

*commit to user*

melibatkan tiga hal yaitu: (1) ketepatan pengalihan pesan, (2) ketepatan pengungkapan pesan dalam bahasa sasaran, dan (3) kealamiah bahasa terjemahan. Namun demikian, dikatakan lebih lanjut bahwa ketiga parameter tersebut lebih tepat digunakan untuk mengevaluasi terjemahan karya ilmiah.

Adapun untuk mengevaluasi terjemahan secara umum, penting untuk kembali melihat definisi kualitas terjemahan. Pembahasan tentang kualitas terjemahan tidak terlepas dari masalah kesepadanan. *Degree of equivalence* bagi Jamal Al-Qinai (2000) menjadi pertanyaan besar sebab

*... languages vary in their choice of lexical connotations, sentence structure and rhetorical strategies, the only tangible tools for assessment. It is prudent, therefore, to talk about the adequacy of a translation rather than the degree of equivalence.*

Lebih lanjut ia menyatakan bahwa kualitas suatu terjemahan merupakan sesuatu yang relatif dan juga merupakan upaya mendapatkan keakuratan yang *absolute*. Dalam hal ini yang menjadi tujuan adalah pembaca (atau klien) yang menentukan pilihan subjektifnya sendiri atas *style* atau gaya bahasa teks sasaran. Dengan kata lain, penerjemah berusaha untuk memberikan teks yang sesuai dengan kebutuhan pembaca sasaran. Artinya, standarisasi kualitas teks terjemahan menjadi kabur. Sebagai contoh kasus, jika ada suatu teks yang ditulis dengan tidak hati-hati dan banyak dijumpai kalimat yang tidak utuh (atau teks sumber tidak ditulis dengan tingkat koherensi atau kohesivitas yang tinggi), penerjemah tidak mungkin menerjemahkan teks tersebut dengan apa adanya (dengan kalimat yang juga tidak koheren dan tidak kohesif).



Oleh karena itu, Al Qinai (2000) menyarankan beberapa kriteria untuk menilai kualitas teks terjemahan. Menurutnya, terjemahan akan berkualitas jika memperhatikan parameter berikut ini.

- 1) *Textual Typology (province) and Tenor: i.e. the linguistic and narrative structure of ST and TT, textual function (e.g. didactic, informative, instructional, persuasive, evocative ... etc.).*
- 2) *Formal Correspondence: Overall textual volume and arrangement, paragraph division, punctuation, reproduction of headings, quotation, motos, logos... etc.*
- 3) *Coherence of Thematic Structure: Degree of referential compatibility and thematic symmetry.*
- 4) *Cohesion: Reference (co-reference, proforms, anaphora, cataphora), substitution, ellipsis, deixis and conjunctions.*
- 5) *Text-Pragmatic (Dynamic) equivalence: degree of proximity of TT to the intended effect of ST (i.e. fulfillment or violation of reader expectations) and the illocutionary function of ST and TT.*
- 6) *Lexical Properties (register): jargon, idioms, loanwords, catch phrases, collocations, paraphrases, connotations and emotive aspects of lexical meaning.*
- 7) *Grammatical / Syntactic Equivalence: word order, sentence structure, cleaving, number, gender and person (agreement), modality, tense and aspect.*

Evaluasi teks terjemahan dengan parameter tersebut mungkin akan menghasilkan penilaian yang akurat dan objektif karena melibatkan banyak unsur. Selain itu, model penilaian ini memungkinkan dilakukan pada teks secara menyeluruh dan utuh dan tidak memungkinkan untuk menerapkannya hanya pada aspek-aspek tertentu dalam teks, misalnya pada idiom, *noun phrases*, atau *wordplay* saja. Selain itu, untuk menguji validitas dan realibilitasnya memerlukan waktu yang cukup lama.

Penelitian ini menggunakan parameter tersendiri dalam menilai kualitas terjemahan *wordplay*. Hal ini karena *wordplay* dengan segala keunikannya tidak selalu mudah untuk dipahami dan diterjemahkan. Parameter ini merupakan pengembangan *Text-Pragmatic (Dynamic) Equivalence* yang sebelumnya telah

*commit to user*



diusulkan oleh beberapa pakar termasuk Al Qina (2000). Ia menyatakan bahwa “*The terms used for the degree of equivalence vary from ‘functional equivalence’ to ‘equality of textual effect,’ ‘closest natural effect,’ ‘stylistic equivalence,’ to ‘formal vs dynamic ‘equivalence,’ and ‘text-pragmatic equivalence’*”.

*Stylistic equivalence* dianggap menjadi parameter yang tepat untuk menilai kualitas dari terjemahan *wordplay* dalam penelitian ini. Hal ini berawal dari asumsi bahwa idealnya, *wordplay* dalam sebuah karya sastra atau teks lain diterjemahkan menjadi *wordplay* juga dengan bentuk dan fungsi yang sama dengan teks aslinya. Selain itu, isi pesan atau kandungan makna yang ada di dalamnya juga dipertahankan. Hasil terjemahan yang seperti ini mendapat nilai yang tinggi atau lain memiliki kualitas yang tinggi karena berhasil merepresentasikan bentuk, fungsi dan isi atau makna *wordplay* tersebut.

Namun untuk menghasilkan terjemahan yang seperti itu tidak selalu mudah. Terkadang *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* juga tetapi dengan mengorbankan kandungan pesan atau maknanya. *Wordplay* juga bisa diterjemahkan menjadi *wordplay* tetapi dengan bentuk atau fungsi yang berbeda agar makna atau pesan bisa tersampaikan. Hasil terjemahan yang seperti ini memiliki kualitas di bawah hasil terjemahan yang pertama.

Kualitas terjemahan yang paling rendah, menurut peneliti, adalah hasil terjemahan yang tidak merepresentasikan bentuk, fungsi dan kandungan makna atau pesan teks sumber sama sekali. Dengan kata lain, *wordplay* diterjemahkan menjadi bukan *wordplay* dan memiliki kandungan makna atau pesan yang berbeda. Dengan konsep di atas, skala dan deskripsi kualitas disusun sebagai berikut untuk menunjukkan *degree of equivalence* dari teks terjemahan.

*commit to user*

**Tabel 2.** Pengembangan *Degree of Equivalence* sebagai parameter penilaian kualitas teks terjemahan

Skala	<i>Degree of Equivalence</i>	Deskripsi
3	<i>Fully Equivalent</i> (Ekuivalen Penuh)	<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi <i>wordplay</i> dengan konten yang sama. Bentuk dan fungsi <i>wordplay</i> tersampaikan sesuai aslinya dengan tetap mempertahankan kandungan pesan atau makna teks aslinya.
2	<i>Partly Equivalent</i> (Ekuivalen Sebagian)	<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi <i>wordplay</i> dengan konten yang berbeda. Bentuk dan fungsi <i>wordplay</i> tersampaikan sesuai aslinya, tetapi memiliki kandungan pesan atau makna yang berbeda dengan pesan atau makna teks aslinya.
		<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi <i>wordplay</i> dengan konten yang sama. Tetapi bentuk atau fungsi <i>wordplay</i> tidak sesuai aslinya.
		<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi <i>wordplay</i> dengan konten yang berbeda. Bentuk atau fungsi <i>wordplay</i> tidak sesuai aslinya (mengalami perubahan bentuk atau fungsi tetapi masih dalam kategori <i>wordplay</i> ).
		<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi bukan <i>wordplay</i> untuk mempertahankan kandungan makna atau pesan teks sumber. Makna dipertahankan secara harfiah.
1	<i>Non-Equivalent</i> (Tidak Ekuivalen)	<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi bukan <i>wordplay</i> dan memiliki kandungan makna atau pesan yang berbeda.
0	<i>Unrealized</i> (Tidak direalisasikan)	<i>Wordplay</i> dalam bahasa sumber tidak direalisasikan sama sekali dalam teks bahasa sasaran.

## F. Stilistika

Secara katawi, stilistika merupakan serapan dari bahasa asing ‘*stylistics*’ yang terdiri atas kata ‘*style*’ dan sufiks ‘*-istics*’ dan sering dimaknai sebagai suatu studi tentang gaya (bahasa). Definisi tersebut merupakan definisi yang masih sangat umum. Simpson (2004: 2) berpendapat bahwa stilistika adalah ‘*a method of lexical interpretation in which primacy of place is assigned to language*’. Bahasa menjadi kajian yang penting dalam stilistika karena bentuk, pola, dan

tingkatannya yang begitu berragam dan pembentukan struktur kebahasaannya yang menjadi kunci utama dalam fungsi teks.

Kajian stilistika tidak hanya bisa diterapkan dalam penelitian kebahasaan semata. Lebih luas lagi, stilistika bisa membantu para kritikus sastra untuk memahami dan menginterpretasi suatu karya sastra. Pendekatan pemahaman sastra dari sudut pandang stilistika dimaksudkan untuk menjelaskan hubungan antara bahasa dan fungsi 'seni' bahasa yang diproduksi oleh penulisnya. Metode yang digunakan adalah dengan meneliti fitur-fitur stilistik yang terdapat dalam sebuah karya sastra yang berkaitan dengan aspek-aspek *phonological* (*metre* dan *rhyme*), *syntactical* (*structure of the sentences*), *lexical* (*diction*) dan *rhetorical features* (*figurative language and imagery*).

Kajian stilistika juga bisa diterapkan pada berbagai jenis teks semisal lagu, iklan, berita, bahkan percakapan sehari-hari. Temuan dari kajian tersebut mengungkap efek dari penggunaan gaya bahasa tertentu terhadap masyarakat atau pembaca sasaran.

### 1. Bahasa dan Sastra

Berbicara tentang sastra tidak akan lepas dari pembicaraan bahasa. Hal ini karena materi utama sastra adalah bahasa. Dengan kata lain, sastra merupakan suatu fenomena bahasa. Penggunaan bahasa dalam sastra tidak selalu mudah dipahami. Sering kali bahasa yang digunakan ambigu atau bahkan filosofis sehingga memerlukan perenungan untuk memahaminya. Namun tidak jarang sastra menggunakan bahasa yang sederhana dan lugas. Hal ini sesuai dengan pendapat Teeuw, dalam Panuti (1993: 4), yang menyebutkan bahwa bahasa yang digunakan dalam sastra bersifat unik, *'language used in literature is unique in commit to user'*

*which the conception is simply understood by literary language*'.

Keunikan penggunaan bahasa tersebut tidak lepas dari adanya semboyan yang beranggapan bahwa setiap sastrawan memiliki *licensia poetika* atau *poetic licence*. Leech (1968: 36) menyebutkan bahwa *poetic licence* adalah wewenang penulis untuk tidak memedulikan aturan dan konvensi yang secara umum dipahami oleh pengguna bahasa. Namun demikian, ini tidak berarti bahwa seorang sastrawan bisa secara semena-mena mengabaikan pembacanya, karena bagaimanapun juga tujuan dari penulisan karyanya adalah untuk dibaca. Ia harus mempertimbangkan efek dari bahasa yang digunakannya.

Seorang sastrawan bisa menggunakan beberapa cara untuk menggali gaya bahasa yang ia gunakan. Ada tiga cara yang sering dilakukan, antara lain: (1) pengarang mempertahankan konvensi, misalnya dengan menggunakan bahasa yang puitis, (2) pengarang mempertajam penggunaan fitur-fitur linguistik, dalam hal ini ia menikmati kebebasan penggunaan bahasa yang unik namun tetap mempertimbangkan konvensi bahasa, atau (3) pengarang menyimpang dari konvensi penggunaan bahasa.

Karena penggunaan bahasanya itu sastra sering dikategorikan sebagai karya yang multi-interpretatif. Bahasa dalam sastra cenderung benar-benar *arbitrary* dan ambigu, memungkinkan adanya lebih dari satu makna kognitif yang bisa ditangkap oleh pembacanya. Bahkan, beberapa pengarang sengaja untuk memanipulasi dan mempermainkan kata untuk tujuan *defamiliarization*, yaitu merepresentasikan objek yang familiar dengan cara yang tidak biasa yang menyebabkan pembaca melihatnya sebagai sesuatu yang seolah-olah tidak familiar.

*commit to user*

## 2. *Wordplay*

*Wordplay* pada dasarnya merupakan salah satu bentuk gaya bahasa yang dipakai oleh penulis atau dalam bahasa Inggris dikategorikan dalam *figure of speech* yang mengandung *deliberate confusion of words within a phrase or phrases for rhetorical effect*. Efek yang ditimbulkan bisa bernuansa humor ataupun serius. Hal ini sejalan dengan pendapat Leech (1968: 209) yang menganggap *wordplay* sebagai *foregrounded lexical ambiguity*. *Ambiguity* atau ketaksaan merupakan suatu kondisi yang membuat kata, pernyataan, istilah, atau konsep (dalam suatu konteks tertentu) menjadi tidak jelas atau tidak terdefinisikan secara pasti. Hal ini mengakibatkan makna menjadi tidak jelas atau kabur.

Ketika seseorang membuat *joke* atau lelucon tentang makna suatu kata, dengan cara yang ‘cerdas’, bisa dikatakan ia sedang menggunakan *wordplay*. Oleh karena itu istilah *wordplay* sering dianggap atau digunakan secara saling menggantikan dengan istilah *pun* yang juga dikenal dengan *paronomasia*. Istilah *pun* menurut *Oxford Advance Learner's Dictionary* dan *Cambridge Advanced Learner's Dictionary* merujuk pada penggunaan suatu kata yang ‘humorik’ yang memiliki berbagai makna atau kata-kata yang berbeda namun terdengar sama, juga merupakan permainan kata. *Wordplay* bisa direalisasikan dengan *homonymy*, *homophone*, *homograph*, *polysemy*, atau makna literal dengan makna *metaphor*.

*Homonymy* berasal dari bahasa Yunani *homo* (sama) dan *onuma* (nama). Sedangkan menurut Tarigan (1984), *homonymy* merujuk pada dua kata (atau lebih) yang memiliki ejaan yang sama tetapi maknanya berbeda. Leech (1968: 206), lebih dulu menyatakan bahwa ‘*homonymy can be realized in both lexical and grammatical ambiguities*’. Contoh *homonymy* secara leksikal adalah sebagai

*commit to user*



berikut.

- *'fan' (noun) = someone who admires and supports a person, sport, sports team, etc.*
- *'fan' (noun) = a device used to move the air around.*

Kedua kata dalam bahasa Inggris tersebut ditulis dan diucapkan dengan cara yang sama, tetapi memiliki makna yang berbeda. Dalam kalimat *'She has a fan'*, kata *'fan'* menjadi taksa jika tidak diketahui konteksnya secara bersama oleh penutur dan pendengarnya, atau penulis dan pembacanya.

Secara gramatikal, *homonymy* bisa terjadi karena adanya struktur frasa atau kalimat yang serupa. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam contoh di bawah ini.

- *Flying plane* sebagai *Modifier + Noun construction (i.e. a plane which is flying)*
- *Flying plane* sebagai *Verbal + Object construction (i.e. causing a plane to fly)*

*Homophone* harus dibedakan dengan *homograph*. *Homophone* merupakan kata-kata yang diucapkan sama tetapi ditulis berbeda, misalnya kata *'red'* dan *'read'* (V<sub>III</sub>); *'sea'* dan *'see'*; *'dye'* dan *'die'*. Sementara itu, *homograph* adalah kata-kata yang ejaannya sama tetapi pengucapannya berbeda, misalnya kata *'present'* sebagai kata kerja dan *'present'* sebagai kata benda dalam bahasa Inggris.

Leech (1968: 209) berpendapat *'polysemy or polysemantic as the meaning which is superimposed upon a sense which bears out one word'*. Kata *'kursi'*, misalnya, pada awalnya bermakna semacam peralatan rumah tangga yang digunakan untuk duduk. Namun pada perkembangannya, kata ini berkonotasi dengan *'kekuasaan'*.

*commit to user*



Penggunaan *metaphor* dapat dilihat dalam *Book of Psalms*. Dalam buku tersebut penulis mengibaratkan firman Tuhan dengan ‘*a light to his feet and a lamp to his path*’ (Microsoft ® Encarta ® 2007).

a. Bentuk *Wordplay*

Berdasarkan aspek-aspek teknis dalam *punning*, Leech (1968: 210) membedakan bentuk *wordplay* dalam beberapa kategori. Bentuk-bentuk tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1) *Punning Repetition*

Ada beberapa macam *punning repetition*. Yang pertama adalah *immediate repetition* atau *epizeuxis*. Jenis ini juga disebut pengulangan tak beraturan atau *irregular repetition of the word* yang berfungsi sebagai piranti untuk memberikan intensitas pada suatu kata.

*They gaped, they gasped, they stared. They were too flabbergasted to speak.*

(*Charlie and the Great Glass Elevator*: 17)

Pada contoh di atas, tampak pengulangan pada kata ‘*they*’ yang bertujuan untuk menyangatkan subjek dari kalimat. Kalimat tersebut memberikan penekanan pada kata ‘mereka’ sebagai subjek.

Jenis *repetition* yang kedua memungkinkan adanya makna yang mendua. Pengulangan ini disebut *intermittent repetition* atau *ploce*. Contoh *ploce* dapat dilihat dalam petikan di bawah ini.

*‘... Now back to the factory!’ he cried, clapping his hands once and springing **two feet** in the air with **two feet**. ...*

(*Charlie and the Great Glass Elevator*: 11)

Pada contoh di atas kata ‘*feet*’ yang pertama dan kedua memiliki makna yang berbeda. Kata ‘*feet*’ yang pertama bermakna ‘kaki’ dalam pengertian satuan

panjang atau tinggi, yang jarang digunakan dalam bahasa Indonesia. Masyarakat Indonesia lebih sering menggunakan satuan metrik. Sedangkan kata 'feet' yang kedua bermakna 'kaki' dalam arti bagian dari tubuh manusia.

## 2) *Play on antonyms*

Pada kategori ini, *wordplay* dibuat dengan cara memodifikasi kata dengan makna yang bertentangan. Kata-kata yang pada situasi normal dianggap sebagai antonim, dalam konteks ini bisa jadi dianggap bukan antonim.

*Therefore pardon me,  
And not impute this yielding to **light** love,  
Which the **dark** night hath so discovered*  
(*Romeo and Juliet*, II.ii)

Kata 'light' dalam konteks ini tidak bermakna 'cahaya' atau 'terang', namun dalam *sense frivolous*. Pada saat yang hampir bersamaan, kita disadarkan dengan kehadiran kata 'dark' yang pada situasi biasa merupakan antonim dari kata 'light'.

## 3) *Asyntactic pun*

Dalam *asyntactic pun*, salah satu realisasi makna muncul dalam konteks sintaktik yang tidak cocok. Ketidakcocokan tersebut berkaitan dengan eksploitasi potensi kompleksitas struktur kalimat ke arah derajat penyimpangan sintaksis yang tidak biasa, termasuk pada *surface* dan *deep structure*.

Penyimpangan pada *surface structure* merujuk pada susunan gramatikal yang 'buruk' atau 'salah' (*hyperbaton*). Misalnya pada kalimat '*I doesn't like him*' yang seharusnya '*I don't like him*'. Sementara itu, penyimpangan pada tataran *deep structure* merupakan kasus *mistaken selection*.

#### 4) *Etymological pun*

Suatu saat, seorang penulis novel memiliki cara khusus untuk menggunakan kata yang direkonstruksi secara etimologis. Secara sederhana, misalnya, suatu kata digunakan untuk merujuk pada makna kata itu secara etimologis dan makna kata itu dalam konteks kini.

Makna etimologis suatu kata dapat dirunut melalui akar katanya dalam bahasa tertentu, pinjaman ataukah adaptasi dari bahasa lain. Bisa juga makna ini dilihat dari proses pembentukan katanya, simbol bunyi atau penciptaan kata-kata yang imitatif.

Sementara itu, makna asal dari suatu kata yang sekarang muncul cenderung kabur sejalan dengan waktu dan proses perubahan bunyi atau *phone* suatu bahasa. Sebagai contoh, kita tidak menyadari bahwa kata '*set*' dalam bahasa Inggris berhubungan dengan kata '*sir*'. Selain itu, perubahan semantik juga sering menciptakan hubungan etimologis yang tidak mungkin dilacak. Sebagai contoh, kata '*bead*' dalam bahasa Inggris pada awalnya bermakna '*prayer*', dan pada konteks modern berkembang menjadi bermakna '*practice of counting prayers with beads*'.

#### 5) *Syllepsis*

*Syllepsis* merupakan struktur *compound* yang di dalamnya terdapat dua konstruksi yang secara *superficial* serupa yang dijadikan satu dan dipahami sebagai *sense* yang berbeda. Sebagai contoh:

*Here thou, great Anna! Whom three realms obey'  
Dost sometimes counsel take – and sometimes tea.*

(Pope, *the Rape of the Lock*, III)

Konstruksi yang serupa terdapat pada frasa '*take counsel*' and '*take tea*'.  
*commit to user*

Penggunaan kata ‘*take*’ jelas berbeda dalam maknanya, yang satu abstrak dan yang lain merupakan proses yang konkret.

6) *Play on similarity of pronunciation*

Pada kategori ini, *wordplay* dibuat dengan cara mendefiasi suatu kata dengan kata yang lain yang memiliki kemiripan bunyi, atau menggunakan kata-kata tersebut secara bersamaan. Keberadaan kata-kata yang homofonik dalam suatu bahasa digunakan secara ‘cerdas’ melalui *wordplay* ini. Sebagai contoh pada petikan yang terdapat dalam *Charlie and the Great Glass Elevator* berikut ini.

*Two **hairs** (and one rabbit) from the head of a hippocampus*  
(*Charlie and the Great Glass Elevator*: 108)

Kata ‘*hairs*’ (rambut) pada kutipan di atas memiliki kesamaan bunyi dengan kata ‘*hares*’ (semacam kelinci). Penulis cerita ini menggunakannya untuk memperlmainkannya dengan menambah frasa dalam kurung ‘*and one rabbit*’. Hal ini digunakan agar pembaca menyadari penyimpangan dalam bahasa tersebut.

b. Fungsi *Wordplay*

Bahasa tidak lain merupakan suatu sistem penandaan kognitif. Oleh karena itu fungsi bahasa yang digunakan oleh seorang penutur berkaitan erat dengan bagaimana sistem tersebut digunakan untuk tujuan komunikasi. Roman Jakobson dalam Sudaryanto (1990: 10) berpendapat bahwa bahasa memiliki enam fungsi utama, yaitu *referential*, *emotive*, *conative*, *phatic*, *poetic*, dan *metalinguistic*. Dalam ranah sastra, fungsi bahasa dapat digolongkan dalam fungsi bahasa sebagai *poetic*, karena keunikannya tersebut.

Demikian pula penggunaan *wordplay* dalam sastra yang bisa dianggap pula sebagai ‘penghias’ atau *adornment*. Penciptaan *wordplay* dalam karya sastra dapat dilihat melalui *stylistic features* yang termasuk di dalamnya dalam hal

*phonological, syntactical, dan lexical*. Melalui *wordplay* efek tertentu terhadap pembaca bisa disampaikan. Dengan demikian *wordplay* menjadi penting dalam karya sastra.

Pada dasarnya, *wordplay* digunakan untuk melatari atau memberikan penegasan pada efek estetis suatu karya. Lebih khusus lagi, Jem Bloomfield ([http://shakespeareantheatre.suite101.com/shakespeare\\_and\\_poetic\\_effect](http://shakespeareantheatre.suite101.com/shakespeare_and_poetic_effect)) mengungkapkan berbagai fungsi *wordplay*, yaitu *telling a joke* (memberi efek lucu), *breaking taboo* (menyingkap tabu, dari hal yang dianggap tabu menjadi tidak tabu), dan *raising serious effect* (menunjukkan efek serius).

#### 1) *Telling a joke*

Fungsi pertama ini merupakan yang paling sering muncul. Selain untuk menimbulkan efek lucu, *wordplay* juga menimbulkan efek *amusement*, sehingga membuat pembacanya tertawa atau bingung. Efek lucu yang ditimbulkan mungkin juga sangat rumit sehingga pembaca harus berpikir keras untuk menghubungkannya dengan konteks yang diberikan. Adapun contohnya dapat dilihat dalam kutipan berikut ini.

*‘Premier Yugetoff speaking,’ said the voice from Moscow. ‘what’s on your mind, Mr President?’*

*‘Knock-Knock,’ said the President.*

*‘Who’s there?’ said the Soviet Premier.*

*‘Warren.’*

*‘Warren who?’*

*‘**Warren Peace** by Leo Tolstoy,’ said the President.*

*(Charlie and the Great Glass Elevator: 36)*

Dalam bagian ini jelas tampak penggunaan ‘*knock-knock joke*’ yang memang hampir ada di banyak bahasa, termasuk bahasa Jawa. Penggunaan *wordplay* ini untuk menciptakan efek lucu.

*commit to user*



## 2) *Breaking taboo*

*Wordplay* bisa digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang jika diungkapkan secara fulgar akan dianggap tabu atau tidak nyaman didengar menjadi ungkapan yang tidak tabu dan enak dibaca/didengar. Makna konotasi suatu kata bisa digunakan untuk menepis tabu yang mungkin dirasakan oleh pembaca. Dengan demikian, pembaca kadang juga tidak menyadari bahwa yang sebenarnya disampaikan oleh sastrawan adalah hal yang tabu. *Bawdy puns* sering dipakai untuk istilah *wordplay* yang berisi hal-hal yang fulgar atau yang menyiratkan *dirty innuendos* dan *sexual situations*. Sebagai contoh dalam kutipan berikut ini.

PORTIA : *I'll ne'er come to your bed until I see the ring.*  
 GRATIANO : *I'll fear no other thing. So sore as keeping safe Nerissa's ring.*  
 (The Merchant of Venice, V.i)

Dalam petikan di atas, kata '*ring*' merepresentasikan kata tersebut sebagai makna literal aslinya yaitu 'cincin' sekaligus menyiratkan makna konotasi yang merujuk pada organ seksual.

## 3) *Raising serious effect*

Beberapa penulis atau sastrawan menggunakan *wordplay* justru untuk menciptakan efek serius pada karyanya. Dengan *wordplay* yang digunakan, pembaca akan lebih merasakan bahwa kalimat atau ungkapan yang disampaikan adalah sesuatu yang penting dan mungkin juga suatu sindiran yang bernuansa sinis. Kesan serius dapat mengungkap *serious ambience* (suasana serius), *romantic confession* (ungkapan yang romantis), *satire*, atau *sarcasm*.

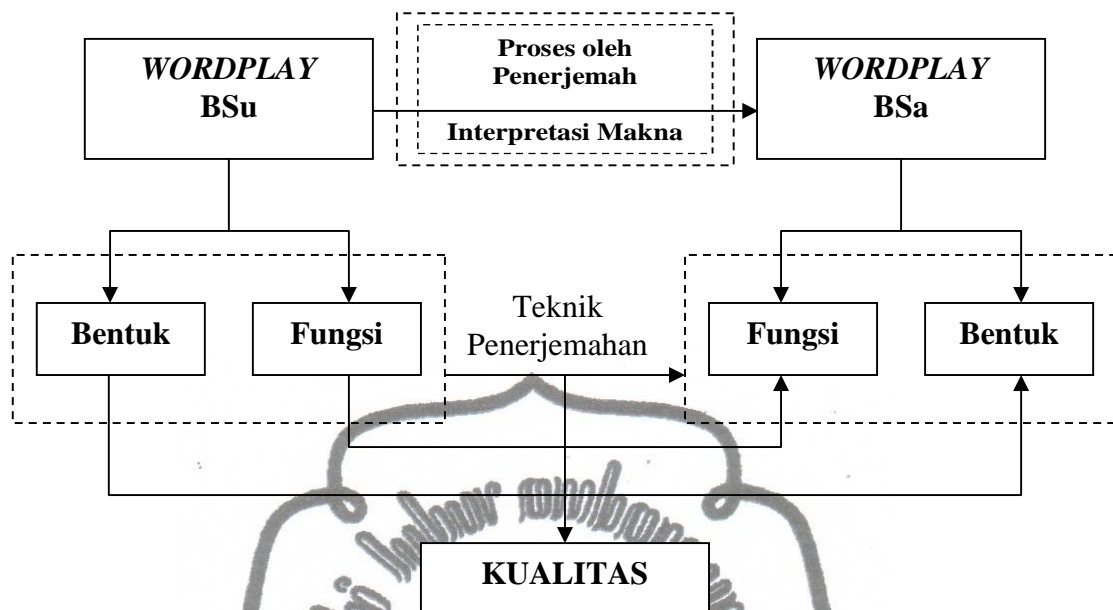
Banyak karya sastra klasik menggunakan *wordplay* untuk menciptakan efek serius ini. Sebagai salah satu contoh adalah karya-karya Shakespeare yang



telah mendunia dan diakui banyak orang mengandung *wordplay* yang tidak sedikit, seperti dalam *As You Like It*. Dalam drama tersebut terdapat pernyataan sebagai berikut: '*the truest poetry is the most feigning*'. Di sini, ia menggunakan kesamaan bunyi antara kata kerja '*to feign*', yang bermakna '*to fake or pretend*', dan '*to fain*', yang bermakna '*to desire or wish for something*'. Di sini terdapat sebuah paradoks karena sesuatu tidak mungkin '*true*' sekaligus '*feigning*'.

### G. Kerangka Pikir

Permasalahan utama yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah adanya asumsi bahwa *wordplay* kerap kali tidak mudah untuk diterjemahkan. Seorang penerjemah mungkin bisa memahami maksud dari suatu ungkapan yang di dalamnya mengandung *wordplay*, namun untuk mengalihkan ungkapan tersebut ke bahasa lain sering mengalami kesulitan. Apalagi jika penerjemah dituntut untuk bisa mengalihkan pesan sekaligus bentuk dan fungsi ungkapan itu, sehingga terjemahan atas ungkapan tersebut tetap bernuansa *wordplay*. Dengan kata lain, *wordplay* diterjemahkan sebagai *wordplay* juga. Lebih jelasnya, kerangka pikir ini terilustrasikan dalam bagan di bawah ini.



**Gambar 2.** Kerangka Pikir

Menerjemahkan *wordplay* hampir sama permasalahannya dengan menerjemahkan *joke*. Interpretasi makna *wordplay* menjadi langkah awal untuk bisa memahami ungkapan tersebut. Namun, penerjemah tidak hanya berhenti pada interpretasi makna saja, karena kemudian ia harus mencari padanan ungkapan tersebut.

Penelitian ini tidak akan mengungkap proses penerjemahan *wordplay* secara mendalam. Penelitian ini lebih fokus untuk menggali hasil terjemahan *wordplay* melalui teknik penerjemahan yang dijumpai pada karya terjemahan dan mengungkap apakah makna, bentuk dan fungsi *wordplay* dalam teks sumber berhasil disampaikan dalam teks sasaran.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini secara spesifik disebut sebagai penelitian deskriptif yang mendeskripsikan fenomena yang digali dari lapangan (Yin, 1994). Masalah yang dideskripsikan adalah teknik penerjemahan yang digunakan dalam teks terjemahan *wordplay* yang ada dalam novel terjemahan *Charlie and the Great Glass Elevator*.

Karena tujuan dari penelitian ini adalah mencermati suatu fenomena yang terjadi dalam satu konteks situasi yang spesifik, dapat dikatakan bahwa penelitian ini merupakan suatu studi kasus. Menurut Miles dan Huberman (1984), kasus adalah fenomena yang terjadi pada konteks tertentu dan mencakup peristiwa, proses, maupun hasil yang diperoleh. Lebih lanjut, penelitian ini juga bisa disebut sebagai studi kasus terpancang karena masalah penelitian sudah ditentukan terlebih dahulu dalam proposal penelitian sebelum permasalahan tersebut digali lebih dalam di lapangan (Sutopo, 2002).

##### B. Sumber Data

Untuk mendapatkan informasi yang lengkap, ada dua sumber data yang digunakan, yaitu sumber data utama berupa novel *Charlie and the Great Glass Elevator* yang diterbitkan oleh Puffin Books dan terjemahannya dalam dalam

bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh PT Gramedia. Sumber data kedua berupa informasi yang didapat dari responden/rater.

Novel tersebut dipilih karena merupakan novel yang terkenal dan dibaca oleh hampir semua anak di dunia, serta telah diterjemahkan ke berbagai bahasa. Novel tersebut juga mengandung banyak *wordplay* di dalamnya.

Sumber data kedua berupa informan/rater. Sumber data yang berupa manusia ini disebut sebagai informan yang posisinya sangat penting sebagai individu yang memiliki informasi (Sutopo, 2006). Informan yang menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah *rater* dengan kriteria memiliki keahlian dalam bidang penerjemahan dan/atau memahami teori penerjemahan bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Selain itu, ia harus memahami tata bahasa Indonesia dan bahasa Inggris serta penggunaannya terutama terkait dengan bidang sastra anak dan memiliki kriteria khusus, yaitu pembaca yang memiliki apresiasi yang memadai dalam bidang sastra anak, memiliki wawasan luas dalam hal bahasa dan budaya BSu dan BSa, serta dapat menggunakan BSu dan BSa secara aktif.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk kelengkapan data, digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### 1. Analisis dokumen

Sumber data utama diperoleh dari analisis dokumen terhadap novel *Charlie and the Great Glass Elevator*. Seperti yang dikatakan Sutopo (2002), karena objek penelitian adalah teks, dokumen menjadi sumber data pokok dalam

*commit to user*

penelitian ini. Analisis dokumen ini dilakukan dengan mempelajari isi teks BSu dan BSa secara seksama.

## 2. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data sekunder agar diperoleh informasi yang dapat menjadi pertimbangan dalam melakukan analisis. Informasi atau data diperoleh dengan cara memberikan kuesioner pada para responden. Kuesioner yang digunakan berisi pertanyaan-pertanyaan yang bersifat tertutup dengan pilihan jawaban yang sudah dibatasi. Dalam kuesioner juga tersedia kolom komentar agar responden dapat memberikan pendapatnya. Jika dalam kuesioner masih ditemukan hal-hal yang meragukan, wawancara dilakukan sebagai tindak lanjut.

### D. Teknik Cuplikan (*Sampling*)

Karena bentuk/strategi penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, dipilih sumber data yang dapat mewakili informasi yang diperlukan. Oleh karenanya digunakan teknik cuplikan *purposive sampling*, yaitu peneliti memilih sumber data dan data yang relevan dengan penelitian, serta responden yang dianggap mengetahui informasi dan segala permasalahan yang diperlukan peneliti secara mendalam dan dapat dipercaya sebagai sumber data (Sutopo, 2002: 56). Untuk itu dipilih karya sastra yang bisa mewakili *genre* sastra anak dan mengandung *wordplay* di dalamnya, yaitu *Charlie and the Great Glass Elevator* karya Roald Dahl dan terjemahannya. Adapun kriteria *wordplay* sesuai dengan definisi *wordplay* yang telah disampaikan dalam Bab II, yaitu berupa kata, frasa, klausa, kalimat atau kumpulannya yang mengandung *deliberate confusion*,  
*commit to user*



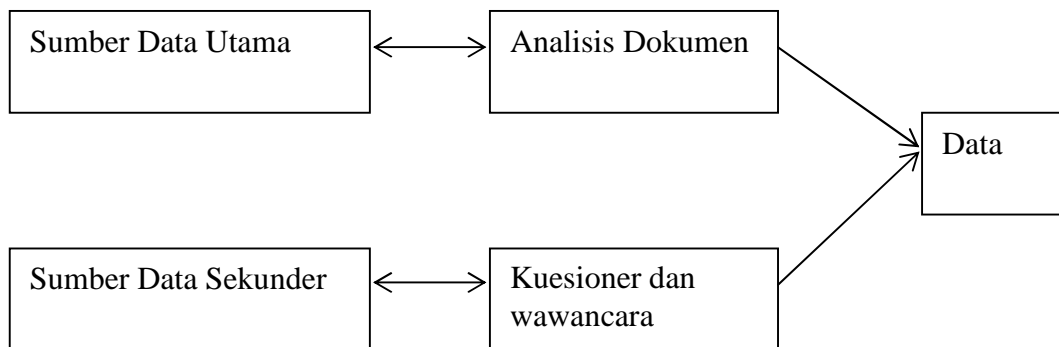
*lexical ambiguity*, dan memiliki *rhetorical effects*. Responden atau ratter merupakan pakar dalam bidang masing-masing yang dinilai memiliki kompetensi dalam memberikan penilaian terhadap teks terjemahan. Ratter merupakan narasumber yang kompeten dan ahli dalam bidang penerjemahan dan/atau memahami teori penerjemahan, memahami dan dapat menggunakan BSu dan BSa dengan baik, dan berwawasan luas. Dua orang ratter yang membantu penelitian ini memiliki latar belakang pendidikan S1 dalam bidang bahasa dan sastra Inggris dan S2 dalam bidang linguistik. Keduanya saat ini menjadi dosen pada dua universitas negeri di Padang dan Purwokerto.

#### **E. Pengembangan Validitas**

Untuk pengembangan validitas penelitian digunakan triangulasi. Ada dua macam triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu triangulasi data / triangulasi sumber dan triangulasi metode.

##### **1. Triangulasi sumber**

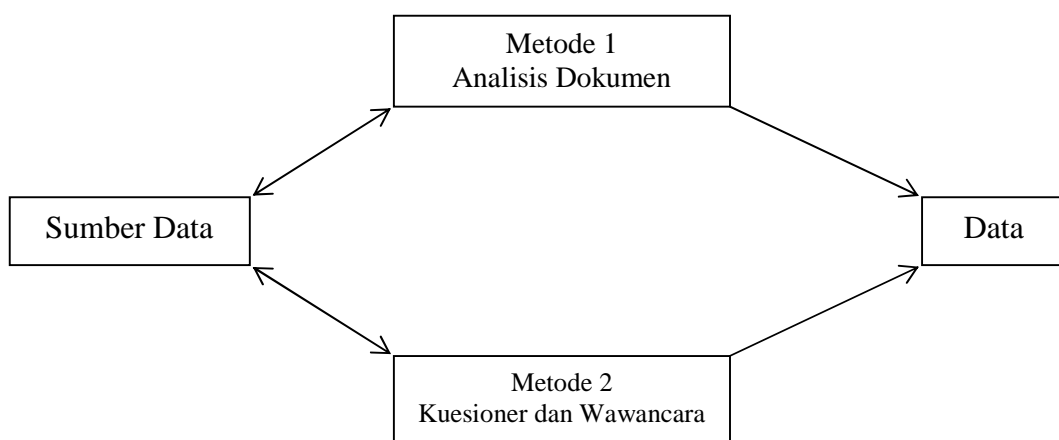
Triangulasi data atau sumber adalah membandingkan data yang diperoleh dari sumber data yang berbeda (Arce, 1998: 46) agar data yang sejenis akan lebih mantap kebenarannya. Dengan kata lain, data yang diperoleh dari analisis dokumen dibandingkan dengan data yang diperoleh dari kuesioner. Dengan perbandingan ini, validitas data dapat lebih dipertanggungjawabkan karena ditinjau dari sumber data yang berbeda. Triangulasi data ini dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut.



**Gambar 3.** Trianggulasi Sumber Data (dikutip dan dimodifikasi dari Sutopo, 2002: 80).

## 2. Trianggulasi metode

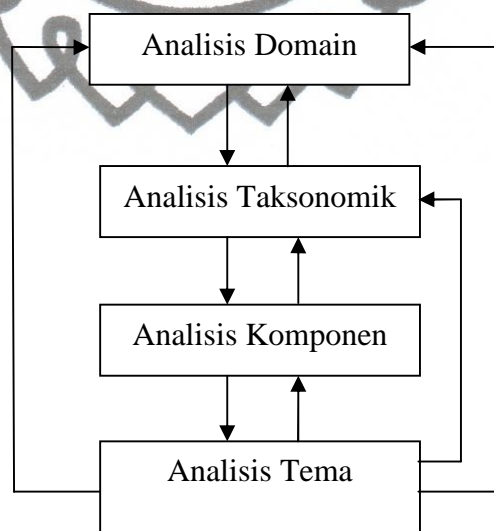
Seperti yang dikatakan Sutopo (2002: 80), triangulasi metode ini dilakukan dengan mengkaji data yang terkumpul dengan metode yang berbeda. Ada dua metode yang digunakan, yaitu metode analisis dokumen dan metode kuesioner. Kedua hasil kajian tersebut kemudian dibandingkan. Dari pengkajian data dengan metode yang berbeda akan diperoleh data yang teruji validasinya. Untuk lebih jelas, bagan dibawah ini menggambarkan triangulasi metode yang dilakukan dalam penelitian ini.



**Gambar 4.** Trianggulasi Metode

## F. Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan dengan melihat keterkaitan antar bagian dalam data atau elemen-elemen yang terlibat di dalamnya. Analisis ini dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Secara umum analisis yang digunakan adalah *content analysis* dengan pendekatan etnografi. Model analisis ini sesuai dengan model analisis etnografi yang diusulkan oleh Spradley (1997). Teknik analisis data penelitian etnografi menurut Spradley terdiri atas empat langkah analisis, yaitu analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponen, dan analisis tema. Penelitian kualitatif cenderung menggunakan analisis data induktif yang artinya, tema kritis muncul dan digali dari data. (Patton, 1990). Secara sederhana, analisis etnografi Spradley dapat digambarkan dalam bagan di bawah ini.



**Gambar 5.** Model Analisis Etnografi (Spradley, 1997)

## 1. Analisis Domain

Analisis domain adalah analisis data untuk menentukan domain budaya yang berisi kategori-kategori yang lebih kecil yang meliputi istilah bagian, istilah acuan, dan hubungan semantik antara istilah bagian dan istilah acuan itu. Pemilihan data dilakukan pada tahap ini sehingga fokus penelitian tidak bias. Keputusan diambil untuk menentukan antara data dan bukan data. Dalam hal ini, setiap kali suatu ungkapan dijumpai, ungkapan tersebut diperiksa dan dianalisis sehingga dapat ditentukan apakah ungkapan tersebut mengandung *wordplay* atau tidak. Jika mengandung *wordplay*, maka ungkapan tersebut dikategorikan ke dalam data. Sebaliknya jika tidak mengandung *wordplay*, maka ungkapan tersebut tidak dimasukkan sebagai data. Berikut ini contoh data yang diperoleh.

- BSu:** *'Here, sir, Mr President, sir!'* said the Chief Spy.  
*He had a false moustache, a false beard, false eyelashes, false teeth and a falsetto voice.*
- BSa:** “Di sini, Sir, Mr. Presiden, Sir!” jawab Kepala Mata-mata.  
Pria itu memakai **kumis palsu, janggut palsu, bulu mata palsu, gigi palsu, dan bersuara sumbang.**

Sedangkan yang bukan merupakan data misalnya sebagai berikut.

- BSu:** *The Great Glass Lift was a thousand feet up and cruising nicely.*
- BSa:** Elevator Kaca Luar Biasa itu berada setinggi tiga ratus meter di udara dan melayang dengan tenang.

## 2. Analisis Taksonomi

Analisis taksonomi adalah analisis data untuk mengorganisasikan domain-domain beserta bagian-bagiannya sehingga terbentuk suatu kesatuan yang utuh. Setelah terkumpul, pada tahap ini data diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan fungsi *wordplay*-nya, teknik-teknik penerjemahan yang digunakan berdasarkan teknik yang diusulkan oleh Molina dan Albir (2002), dan kualitas hasil

terjemahannya berdasarkan *degree of equivalence* atau derajat kesepadannya.

Contoh data yang sudah diklasifikasikan terlihat seperti di bawah ini.

**Tabel 3.** Contoh Klasifikasi Data

<b>BSu:</b>	<i>'Here, sir, Mr President, sir!' said the Chief Spy. He had a false moustache, a false beard, false eyelashes, false teeth and a falsetto voice.</i>
<b>BSa:</b>	“Di sini, Sir, Mr. Presiden, Sir!” jawab Kepala Mata-mata. Pria itu memakai <b>kumis palsu, janggut palsu, bulu mata palsu, gigi palsu, dan bersuara sumbang.</b>
<b>Bentuk WP</b>	Punning Repetition (REP)
<b>Fungsi WP</b>	Telling joke (JOK)
<b>Teknik</b>	Literal, adaptasi
<b>Kode</b>	REP/JOK/LITE-ADAP/2D/62

### 3. Analisis Komponen

Analisis komponen adalah analisis data yang bertujuan mencari atribut-atribut unsur dalam setiap domain sehingga dapat mengidentifikasi kontras di antara unsur-unsur dalam domain tersebut, sehingga masing-masing domain dapat diidentifikasi secara jelas dan dapat dilihat kontrasnya dengan domain-domain lainnya. Setelah data diklasifikasi dan dibuat kodenya, maka analisis antar-komponen bisa mulai dilakukan. Analisis komponen meliputi hubungan antar-klasifikasi tersebut terhadap kualitas terjemahan. Pada tahap ini, derajat kesepadanan yang meliputi *fully equivalent*, *partly equivalent*, dan *non-equivalent* dikaitkan dengan bentuk/fungsi *wordplay* dan teknik penerjemahannya. Dampak penggunaan teknik terhadap kualitas hasil terjemahan *wordplay* dan kesan teks terjemahan secara umum dibahas dalam analisis ini.



**Tabel 4.** Contoh Analisis Komponen

NO	TEKNIK	KUALITAS (DEGREE OF EQUIVALENCE)					JUMLAH	
		3	2					1
			A	B	C	D		
1	ADAP	7	0	4	1	5	0	17
2	AMPL	2	0	0	0	0	0	2
3	BORR	14	0	0	0	1	0	15
4	DESC	0	0	0	0	2	0	2
...	...	...	...	...	...	...	...	...
15	TUJUH	1	0	0	0	0	0	1
JUMLAH		111	3	12	3	90	2	221

#### 4. Analisis Tema

Analisis tema adalah analisis data untuk menentukan hubungan antar-domain dan hubungan antara domain-domain tersebut dengan pemandangan budaya secara keseluruhan (Spradley, 1980: 87-88). Salah satu tujuan dari analisis penelitian etnografi adalah mengungkap permasalahan budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Spradley yang menyatakan bahwa dalam penelitian etnografi analisis data pada dasarnya adalah upaya pengungkapan pola budaya (Spradley, 1980: 85). Dalam menganalisis, bagian-bagian budaya, hubungan antar-bagian itu, dan hubungan antara bagian-bagian itu dengan keseluruhan budaya dapat ditentukan. Lebih lanjut Spradley mengemukakan bahwa hubungan antar-bagian yang dapat mengambil berbagai bentuk, seperti hubungan inklusif, hubungan kronologis, hubungan fungsional, hubungan rasional, dan hubungan sebab akibat (Spradley, 1980: 93). Dengan menggunakan beberapa jenis hubungan dalam satu analisis dapat diperoleh pola budaya yang variatif dan komprehensif.

*Cultural value* didapat setelah dilakukan analisis berulang terhadap domain, taksonomi dan komponen penelitian. Kesimpulan akhir mengenai kualitas terjemahan dilakukan sehingga peneliti mendapat suatu nilai dari

penelitian tersebut. Sebagai contoh, beberapa *wordplay* sangat lekat dengan karakter bahasa Inggris, sehingga terkadang tidak sesuai dengan karakter bahasa Indonesia. Ini mengakibatkan terjadi permasalahan yang kompleks dalam proses penerjemahannya yang ditunjukkan dengan penggunaan gabungan beberapa teknik sekaligus. Itu pun sering hasilnya tidak sepenuhnya sepadan. Teknik adaptasi *wordplay* yang oleh beberapa penelitian sebelumnya disarankan untuk digunakan dalam penerjemahan *joke* ternyata justru tidak dapat menyampaikan makna/pesan dengan akurat. Artinya, hal ini malah bertentangan dengan konsep penerjemahan yang diajukan oleh Nida bahwa pada dasarnya yang pertama harus disampaikan oleh penerjemah adalah pesan, baru kemudian bentuk.

Dengan lebih diprioritaskan bentuk dari *wordplay*, makna sering kali terabaikan. Untuk mempertahankan makna, bentuk *wordplay* cenderung tidak tersampaikan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nigel Armstrong (2005: 184) bahwa humor verbal, biasanya berupa *punning*, akan cenderung hilang jika diterjemahkan. *Wordplay* sudah barang tentu sangat erat dengan bahasa secara verbal dan ini yang menyebabkan hampir separuh dari *wordplay* yang ada dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator* tidak berhasil diterjemahkan secara *fully equivalent*.

#### **G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini secara keseluruhan dilaksanakan dengan mengikuti prosedur sebagai berikut.

### **1. Persiapan**

Tahap ini meliputi penyusunan proposal penelitian, pembuatan pedoman pengumpulan data, dan penyusunan jadwal penelitian. Selain itu juga dilakukan pemilihan responden yang sesuai dengan persyaratan.

### **2. Pengumpulan Data**

Tahap ini meliputi pengumpulan data utama dan data sekunder. Pencatatan data yang terkumpul juga dilakukan diikuti dengan pembuatan refleksi, penentuan strategi pengumpulan data yang tepat, penentuan fokus, pendalaman dan pemantapan data pada proses pengumpulan berikutnya.

### **3. Analisis Data**

Adapun yang dilaksanakan pada tahap analisis data adalah pembuatan analisis awal untuk setiap kasus, pengembangan sajian data dengan menyusun kode dan matriks untuk kepentingan analisis selanjutnya, analisis terhadap setiap kasus yang kemudian disatukan dalam analisis yang menyeluruh untuk pembuatan laporan, dan penyimpulan hasil penelitian.

### **4. Penyusunan Laporan**

Tahap akhir adalah penyusunan laporan yang dimulai dengan penyusunan laporan awal, pembuatan *review* laporan dengan mengadakan seminar, perbaikan laporan dan diakhiri dengan memperbanyak laporan sesuai kebutuhan.

## BAB IV

### TEMUAN PENELITIAN

Dalam penelitaian ini ditemukan beberapa hal. Temuan-temuan tersebut merupakan temuan yang bersesuaian dengan rumusan penelitian yang ditanyakan dalam Bab I. Agar dapat dipahami dengan baik, temuan-temuan tersebut disajikan dengan sistematika yang mudah dipahami. Adapun urutan penyajian temuan penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut.

Pada bagian awal, disajikan deskripsi data yang merupakan temuan awal penelitian berupa bentuk-bentuk *wordplay* yang terdapat dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator* berserta fungsinya. Data disajikan secara berurutan dari data dengan frekuensi tertinggi ke frekuensi terendah. Setelah itu, dibahas teknik-teknik yang digunakan dalam menerjemahkan *wordplay* yang ada dalam novel tersebut. Terjemahan *wordplay* tersebut kemudian dinilai kualitasnya berdasarkan derajat kesepadananannya (*degree of equivalence*). Dalam penyajiannya, data diurutkan dari derajat tertinggi (3) ke derajat terendah (0). Untuk melengkapi diskusi, dibahas teknik penerjemahan yang yang dinilai paling akurat untuk menerjemahkan jenis *wordplay* tertentu.

#### A. Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini berupa *wordplay* yang kemudian diklasifikasi berdasarkan bentuk dan fungsinya. Secara umum terdapat 221 (dua ratus dua puluh satu) unit data yang masing-masing berupa kata, kelompok kata, kalimat, paragraf atau bait. Masing-masing unit data tersebut dikutip secara terpisah atau

*commit to user*

dikutip beserta konteks yang melingkupinya, yaitu kalimat-kalimat yang berada sebelum atau setelah *wordplay* yang dimaksud, yang menunjukkan konteks *wordplay* tersebut.

## B. Temuan Penelitian

*Wordplay* merupakan suatu *figure of speech* yang dalam stilistika memiliki berbagai macam bentuk dan fungsi. Melalui penelitian ini ditemukan bahwa *wordplay* dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator*, yang termasuk dalam *genre* sastra anak, memiliki bentuk dan fungsi yang berragam. Bentuk dan fungsi *wordplay* tersebut dibahas satu per satu di bawah ini.

### 1. Bentuk *Wordplay* dalam Novel *Charlie and the Great Glass Elevator*

Ada 12 (dua belas) bentuk *wordplay* yang ditemukan dalam novel ini dan satu kelompok data yang memuat gabungan dari beberapa bentuk *wordplay* yang melekat pada satu unit data tertentu. Oleh karenanya ada 13 (tiga belas) poin penting yang dibahas dalam kategori bentuk *wordplay* ini. Berikut ini uraian masing-masing bentuk *wordplay* tersebut.

#### a. *Play on Sounds: Rhyme (RHY)*

Terdapat 68 (enam puluh delapan) unit data yang termasuk kategori *play on sounds* (permainan bunyi) dalam hal *rhyme* (rima). Data jenis ini diberi kode RHY. *Wordplay* bentuk ini merupakan *wordplay* yang paling banyak dijumpai dalam novel untuk anak-anak ini. Bentuk *wordplay* ini menjadi bentuk yang paling dominan karena ada bagian-bagian dari novel yang berupa bait-bait serupa puisi atau lagu dengan rima yang beraturan.

*commit to user*



Dalam teori sebelumnya, yaitu menurut Leech (1968), sebagaimana dijelaskan dalam Bab II laporan penelitian ini, *play on rhyme* tidak dikemukakan. Namun dalam penelitian ini keberadaannya justru sangat menonjol. Roald Dahl menggunakan permainan bunyi rima dalam berbagai bagian di dalam novel yang ditulisnya ini. *Wordplay* jenis ini sebenarnya hampir sama dengan yang dirujuk Leech sebagai *play on similarity of pronunciation*. Akan tetapi kesamaan dalam pelafalannya tidak secara utuh, atau hanya pada bagian akhir kata atau suku kata saja.

Dalam kajian fonetik, akhir dari suatu suku kata disebut *rhyme* yang di dalamnya terdapat *nucleus* dan *coda*. Kemiripan dalam unsur *nucleus* dan *coda* ini yang membentuk kemiripan rima dalam *wordplay* yang digunakan. Oleh karenanya jenis *wordplay* ini dinamakan *play on sounds: rhyme* oleh peneliti. *Play on sounds: rhyme* ini memungkinkan terdapat dalam bagian teks yang berupa bait-bait serupa puisi atau lagu maupun dalam bagian teks yang berupa paragraf biasa.

Contoh *wordplay* dalam bentuk permainan rima yang terdapat dalam bait-bait serupa puisi atau lagu dapat dilihat di bawah ini. Cuplikan ini diambil dari teks sumber halaman 69. Masing-masing bait diberi kode sebagai berikut: RHY/JOK/LITE-MODU-PART-CREA/3/110; RHY/JOK/TRAN-MODU-COMP-OMIS-CREA/2B/111; dan RHY/JOK/LITE-REDU-AMPL/3/112.

**BSu:**

## THE NURSE'S SONG

This mighty man of whom I **sing**,  
The greatest of them **all**,  
Was once a teeny little **thing**,  
Just eighteen inches **tall**.

**BSa:**

## NYANYIAN SI PENGASUH

Pria besar yang kunyanyikan **ini**,  
Yang di mana-mana **dikagumi**,  
Dulu hanyalah anak yang sangat  
**mungil**,

*commit to user*

I knew him as a tiny **tot**.  
 I nursed him on my **knee**.  
 I used to sit him on the **pot**  
 And wait for him to **wee**.

I always washed between his **toes**,  
 And cut his little **nails**.  
 I brushed his hair and wiped his **nose**  
 And weighed him on the **scales**.

....

Besarnya tak lebih dari **seupil**.

Aku mengenalnya sejak ia kecil **sekali**.  
 Aku memberinya susu dengan **dot**.  
 Aku mengurusnya sejak ia masih **bayi**.  
 Dan sering mendudukkannya di atas  
**pispot**.

Aku selalu mencuci sela-sela jemari  
**kakinya**,  
 Dan memotong kuku-**kukunya**.  
 Aku menyikat rambutnya dan menyeka  
**hidungnya**  
 Dan menimbang **badannya**.

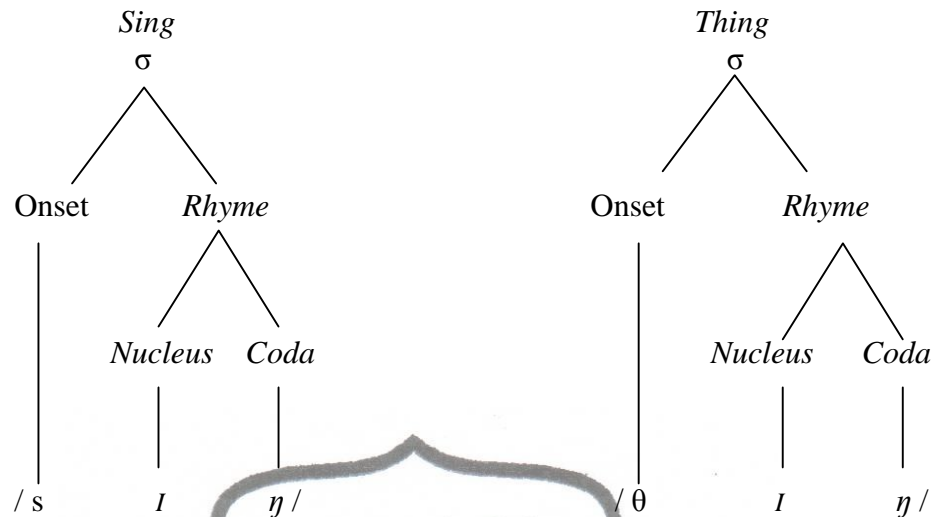
....

Dari penggalan di atas tampak bentuk teks yang menyerupai puisi. Judul kutipan tersebut, “*The Nurse’s Song*”, menyiratkan bahwa bait-bait tersebut dimaksudkan untuk menjadi suatu lagu. Hal ini juga dikuatkan dengan adanya kalimat tepat sebelum kutipan tersebut yang berbunyi ‘*Let’s have a song first,’ said the President. ‘Sing another one about me, Nanny . . . please’*. Kalimat tersebut diucapkan oleh President kepada pengasuhnya, Miss Tibbs, yang juga menjadi Wakil Presiden.

Pada akhir setiap baris terdapat bunyi rima yang beraturan, misalnya pada bait pertama ‘*sing-all-thing-tall*’, pada bait kedua ‘*tot-knee-pot-wee*’, dan bait ketiga ‘*toes-nails-nose-scales*’. Rima yang digunakan dalam setiap bait adalah abab. Secara fonetis dapat dijelaskan sebagai berikut.

Kata ‘*sing*’ dan ‘*thing*’ masing-masing terdiri atas satu *syllable* atau satu suku kata dengan struktur *syllable* (*Onset*, *Nucleus*, dan *Coda*) sebagaimana diilustrasikan dalam bagan di bawah ini.

*commit to user*



**Gambar 6.** Silabifikasi Rima pada Kata 'sing' dan 'thing'

Dapat dilihat dalam bagan di atas bahwa unsur *Nucleus* dan *Coda* yang membentuk *Rhyme* untuk kedua kata 'sing' dan 'thing' sama yaitu *phoneme* /ɪ/ dan /ŋ/. Dengan kata lain, kedua kata tersebut membentuk *rhyme* (rima) yang sama. Dengan menggunakan model silabifikasi yang sama, pasangan kata lain yang mengandung rima juga dapat dianalisis.

Dalam teks bahasa sasaran, baris-baris yang mengandung rima tersebut juga dituangkan dalam bentuk baris-baris yang mengandung rima. Akhir dari kata-kata 'ini-dikagumi-mungil-seupil', 'sekali-dot-bayi-pispot', 'kakinya-kukunya-hidungnya-badannya'. Meskipun dengan susunan rima dan bunyi rima yang tidak persis sama dengan susunan rima dan bunyi rima teks bahasa sumber, teks bahasa sasaran berusaha sebaik mungkin menyampaikan makna sekaligus bentuk dari teks bahasa sumber.

Karena ada usaha untuk mempertahankan bentuk rima, untuk mempertahankan keindahan bentuk teks, makna teks bahasa sasaran menjadi tidak persis sama dengan makna teks bahasa sumber. Namun demikian, jika dicermati

*commit to user*

secara lebih mendalam, tetap ada aspek-aspek makna yang dipertahankan sebaik mungkin. Misalnya pada bait pertama *'Was once a teeny little **thing**'* diterjemahkan menjadi 'Dulu hanyalah anak yang sangat **mungil**'. Aspek lampau dalam kata *'was'* diwujudkan dalam kata 'dulu', sementara *'teeny little thing'* diwujudkan dalam 'anak yang mungil'. Pemilihan kata 'mungil' tidak terlepas dari baris berikutnya yang menggunakan kata 'seupil'. Kata 'mungil' sendiri digunakan untuk menggantikan kata 'kecil'. Meskipun kata 'mungil' dan 'kecil' memiliki rima yang sama, kata 'mungil' dipilih untuk menyesuaikan dengan kata 'anak'.

Kata 'seupil' digunakan untuk menyesuaikan dengan rima baris di atasnya. Frasa *'Just eighteen inches **tall**'* diterjemahkan menjadi 'Besarnya tak lebih dari **seupil**'. Kedua ungkapan tersebut, meskipun secara harfiah berbeda maknanya, memiliki makna implisit yang serupa. Keduanya sama-sama bermaksud menunjukkan betapa kecil anak yang dimaksud.

Pada bait ke dua, baris yang berbunyi *'I knew him as a tiny **tot**'* diterjemahkan menjadi 'Aku mengenalnya sejak ia kecil **sekali**'. Baris ini mengandung rima yang sama dengan baris ke tiga *'I used to sit him on the **pot**'* (BSu) dan 'Aku mengurusnya sejak ia masih **bayi**' (BSa). Baris ke tiga teks bahasa sasaran ternyata tidak mengandung makna yang sama dengan baris ke tiga teks bahasa sumber. Sementara itu baris ke dua dan ke empat teks bahasa sumber, *'I nursed him on my **knee**'* dan *'And wait for him to **wee**'*, berubah menjadi 'Aku memberinya susu dengan **dot**' dan 'Dan sering mendudukkannya di atas **pispot**'. Di sini terlihat adanya perubahan urutan baris pada teks bahasa sasaran. Baris ke

tiga dan ke empat teks bahasa sumber dituangkan dalam baris ke empat teks bahasa sasaran meskipun isinya tidak persis sama.

Di lain pihak, baris ke dua teks bahasa sasaran tidak merepresentasikan baris manapun dalam teks bahasa sumber. Akan tetapi secara kontekstual, ini bisa dianggap sama jika baris kedua teks bahasa sasaran dan baris ke dua teks bahasa sumber memiliki maksud 'aku mengasuhnya'. Ada realitas yang berbeda antara kata 'nurse' dengan 'memberi susu dengan dot'. Kata 'nurse' bermakna 'to take care of' atau 'merawat' bisa juga 'feed with milk from breast' atau 'menyusui'. Perubahan realitas ini disebabkan munculnya kata 'dot' untuk menyesuaikan rima dengan kata 'pispot'. Unsur yang terkandung dalam frasa 'on my knee' juga hilang.

Baris ke tiga teks bahasa sasaran tidak memiliki padanan dengan baris manapun dalam teks bahasa sumber. Keberadaannya seakan hanya untuk melengkapi baris dan rima. Tambahan ini tidak menyimpang jauh dari makna bait secara keseluruhan, dan justru merangkum makna bait tersebut.

Permainan kata dengan menggunakan rima juga dapat dijumpai dalam bagian lain teks yang tidak berupa bait-bait puisi atau lagu. Sebagai contoh dapat dilihat dalam contoh di bawah ini.

BSu: *But the launching had been a great success and now that the Space Hotel was safely in orbit, there was a tremendous **hustle and bustle** to send up the first guests.*

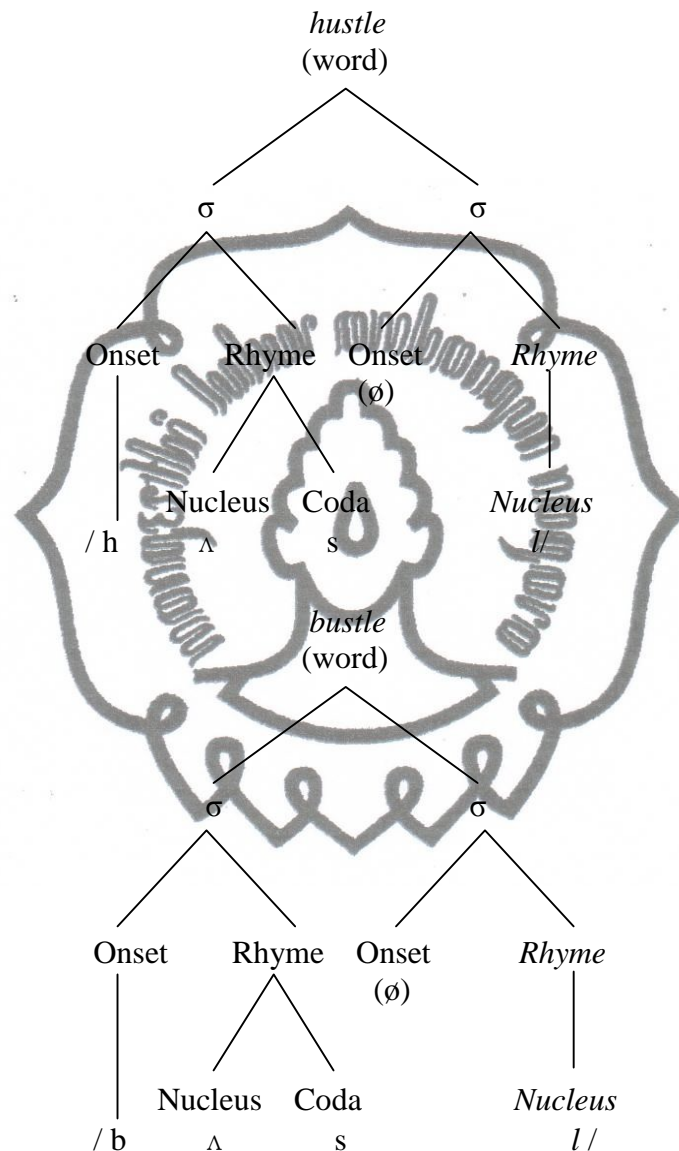
BSa: Tapi peluncuran itu berhasil dan sekarang setelah Hotel Angkasa mengorbit dengan aman, mereka **sibuk sekali** mengirim tamu pertama.

Kode: RHY/SER/MODU-TRAN/2D/24

Frasa 'hustle and bustle' dalam kutipan di atas tergolong permainan kata dalam kategori *playing on sounds: rhyme* karena kata 'hustle' dan kata 'bustle' *commit to user*



memiliki kesamaan bunyi rima pada *syllable* terakhir (ke dua), yaitu pada bunyi /l/. Kedua kata tersebut apabila ditranskripsi adalah /hʌs.l/ dan /bʌs.l/. Masing-masing terdiri atas dua *syllable*. Silabifikasi dari keduanya adalah sebagai berikut.



**Gambar 7.** Silabifikasi Rima pada Kata 'hustle' dan 'bustle'

Dari bagan silabifikasi kedua kata tersebut di atas, tampak bahwa pada *syllable* ke dua kedua kata tersebut adalah sama. Pada unsur *Rhyme* terdiri atas bunyi /l/. Pada *syllable* kedua tersebut tidak dijumpai unsur *Onset* dan pada *Nucleus* tidak terdapat bunyi vowel. Hal ini disebabkan bunyi /l/ pada kedua kata

tersebut bersifat *syllabic consonant*. Secara fonologis, setiap *syllable* mengharuskan adanya minimal satu bunyi *vowel* atau *diphthong* sebagai inti atau *Nucleus* dari *syllable* tersebut. Bunyi konsonan secara umum tidak bersifat *syllabic* karena tidak bisa berfungsi sebagai *Nucleus*. Dalam kasus ini, bunyi /l/ bersifat *syllabic* sehingga bisa membentuk satu *syllable* dengan sendirinya.

Selain bunyi /l/, masih ada bunyi lain (dalam Bahasa Inggris) yang bersifat *syllabic consonants*, antara lain bunyi /m/ dan /n/ pada kata 'bottom' dan 'button'. Meskipun demikian bunyi-bunyi tersebut tidak selalu bersifat *syllabic*. Bunyi /l/, /m/, dan /n/ yang tidak bersifat *syllabic* terdapat pada kata seperti 'plastic' /plæs.tɪk/, 'man' /mæn/, dan 'mine' /meɪn/. Bunyi-bunyi konsonan dalam contoh-contoh tersebut tidak bersifat *syllabic* karena tidak bisa berdiri sendiri sebagai satu *syllable*.

Meskipun merepresentasikan makna ungkapan dalam teks bahasa sumber, ungkapan 'sibuk sekali' dalam teks bahasa sasaran tidak mengandung rima yang sama sebagaimana ungkapan dalam teks bahasa sumber 'hustle and bustle'. Selain bentuk rimanya, kedua ungkapan juga memiliki perbedaan kelas kata atau *part of speech*. 'Hustle and bustle' merupakan frasa benda (*noun phrase / noun group*) sementara 'sibuk sekali' merupakan frasa sifat (*adjective phrase*).

Contoh lain untuk *playing on sounds: rhyme* juga dapat dilihat pada data dengan kode RHY/SER/ADAP-MODU/2D/61. Dalam teks bahasa sumber kutipan ini dapat dijumpai di halaman 34.

BSu: 'Come on, Mr P.,' he said. 'Let's have some really **super-duper explosions!**'

BSa: "Ayolah, Mr. P," ujarnya. "Mari buat ledakan yang **betul-betul dahsyat!**".

Kode: RHY/SER/ADAP-MODU/2D/61

*commit to user*

Kata '*super*' dan '*duper*' memiliki kesamaan bentuk rima yaitu pada bunyi /ə<sup>r</sup>/. Kedua kata tersebut dilafalkan sebagai /su:.pə<sup>r</sup>/ dan /du:.pə<sup>r</sup>/ sehingga struktur rima (*nucleus* dan *coda*) pada *syllable* terakhir keduanya adalah /ə<sup>r</sup>/. Dalam cupllikan ini, teks bahasa sasaran juga tidak merepresentasikan rima sebagaimana teks bahasa sumber. Namun demikian makna dan kelas kata keduanya bisa disetarakan. Untuk merepresentasikan rima, alternatif terjemahannya adalah 'ledakan yang betul-betul dahsyat dan kuat'.

#### b. *Punning Repetition (REP)*

*Punning repetition* juga dominan dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator*. Setidaknya terdapat 43 (empat puluh tiga) unit data yang termasuk dalam klasifikasi ini. Data tersebut termasuk 36 (tiga puluh enam) *punning repetition* tipe 1 dan 7 (tujuh) *punning repetition* tipe 2.

*Punning repetition* tipe 1 merupakan *immediate repetition* atau *epizeuxis*. Jenis ini juga disebut pengulangan tak beraturan atau *irregular repetition of word* yang berfungsi sebagai piranti untuk memberikan intensitas pada suatu kata. Tipe ini dapat dijumpai pada data berikut ini.

BSu: *Everybody clutched hold of everybody else and as the great machine gathered speed, the rushing whooshing sound of the wind outside grew **louder and louder and shriller and shriller** until it became a piercing shriek and you had to yell to make yourself heard.*

BSa: Semua orang saling berpegangan erat-erat dan selagi mesin raksasa itu menambah kecepatan, bunyi desis angin di luar terdengar **terus bertambah keras dan makin nyaring sampai menjadi melengking** memekakkan telinga.

Kode: REP/SER/LCOM-COMP/2D/11

Kutipan di atas dapat dijumpai di halaman 12 teks bahasa sumber. Ada dua kata yang mendapat intensitas penekanan dengan menggunakan pengulangan kata yaitu kata '*louder*' dan '*shriller*'. Makna '*louder and louder*' menjadi berbeda

dengan kata '*louder*' saja. Maknanya tidak hanya sekedar 'semakin keras' (*louder*), melainkan 'semakin keras dan terus bertambah keras'. Demikian juga dengan '*shriller and shriller*' Maknanya tidak sekedar 'semakin nyaring' (*shriller*), melainkan 'semakin nyaring dan terus bertambah nyaring'. Oleh karena itu frasa tersebut diterjemahkan menjadi 'terus bertambah keras dan makin nyaring sampai menjadi melengking' dalam teks bahasa sasaran.

Karena ungkapan dalam teks bahasa sasaran tidak mengandung unsur pengulangan kata, unsur *wordplay* dalam teks bahasa sasaran diubah menjadi permainan rima yang dijumpai dalam bunyi '**nyaring**' dan '**melengking**'. Hal ini bisa dianggap sebagai suatu bentuk kompensasi dari hilangnya unsur *punning repetition*.

Data di bawah ini juga merupakan jenis *wordplay* pada klasifikasi yang sama. Pengulangan frasa '*too far*' dilakukan pada kalimat yang berbeda.

BSu: "Did we go **too far**?" Charlie asked.  
'**Too far**?' cried Mr Wonka. 'Of course we went **too far**! You know where we've gone, my friends? We've gone into orbit!'

BSa: "Apakah kita pergi **terlalu jauh**?" tanya Charlie.  
"**Terlalu jauh**?" teriak Mr. Wonka. "Tentu saja kita pergi **terlalu jauh**! Kalian tahu kita sudah pergi kemana, teman-teman? Kita sudah masuk orbit!"

Kode: REP/SER/LITE/3/19

Pengulangan frasa '*too far*' bertujuan untuk memberikan penegasan bahwa mereka memang telah pergi terlalu jauh dari tujuan yang sebenarnya. Hal ini masih diperkuat dengan kalimat tanya '*Too far*?' dan frasa '*of course*' pada kalimat berikutnya. Untuk menerjemahkannya, teknik literal bisa merepresentasikan baik makna maupun bentuk pengulangannya.

Pengulangan juga terdapat pada data yang menunjukkan pengulangan pada  
*commit to user*

bagian subjek kalimat ataupun pada kata gramatikal (seperti kata sambung 'dan'). Data di bawah ini menunjukkan fenomena tersebut.

BSu: *They gaped, they gasped, they stared. They were too flabbergasted to speak.*

BSa: **Mereka** menganga, terperangah, mata mereka melotot. **Mereka** terlalu terguncang untuk berbicara.

Kode: REP/SER/LCOM/2D/20

BSu: *There were a few moments of silence. Showler waited tensely. So did Shanks and Shuckworth. So did the managers and assistant managers and desk-clerks and waitresses and bell-boys and chambermaids and pastry chefs and hall porters.*

BSa: Tak ada suara sama sekali selama beberapa saat. Showler menunggu dengan tenang. Begitu juga dengan Shanks dan Shuckworth. Begitu juga para manajer, asisten manajer, petugas penerima tamu, pramusaji, pesuruh hotel, pelayan kamar, koki, dan porter.

Kode: REP/SER/LCOM/2D/38

BSu: *But what were they going to do with it? All across America and Canada and Russia and Japan and India and China and Africa and England and France and Germany and everywhere else in the world a kind of panic began to take hold of the television watchers.*

BSa: Tapi apa yang akan mereka lakukan dengan bom itu? Di seluruh dunia, semua pemirsa televisi mulai dari Amerika, Kanada, Rusia, Jepang, India, Cina, Afrika, Inggris, Prancis, Jerman, dan di Negara-negara lain mulai dilanda kepanikan.

Kode: REP/SER/LCOM/2D/41

Pada data di atas tampak adanya kecenderungan untuk menghilangkan aspek pengulangan kata sebagai subjek yang sama dan pengulangan kata sambung 'dan'. Hal ini berdampak pada efisiensi kalimat. Namun di sisi lain hal ini menghilangkan maksud sebenarnya dari penulis teks bahasa sumber untuk memberikan intensitas atau penekanan pada bagian yang dihilangkan tersebut.

Data di bawah ini menunjukkan fenomena yang agak berbeda. Unsur pengulangan tidak dihilangkan.

BSu: *'Here, sir, Mr President, sir!' said the Chief Spy. He had a false moustache, a false beard, false eyelashes, false teeth and a falsetto voice.* *commit to user*



BSa: “Di sini, Sir, Mr. Presiden, Sir!” jawab Kepala Mata-mata.  
 Pria itu memakai **kumis palsu, janggut palsu, bulu mata palsu, gigi palsu, dan bersuara sumbang.**  
 Kode: REP/JOK/LITE-ADAP/2D/62

Kata ‘false’ yang diulang sampai empat kali untuk memberikan keterangan pada kata benda yang berbeda juga direalisasikan dengan pengulangan kata ‘palsu’ pada teks bahasa sasaran. Artinya, bentuk *punning repetition* berusaha dipertahankan. Namun pada kata ‘falsetto’, yang merupakan ‘plesetan’ dari kata *false* sekaligus merujuk pada jenis suara, diterjemahkan menjadi ‘sumbang’. Kata ‘sumbang’ mestinya akan lebih bagus jika diganti dengan kata yang merupakan ‘plesetan’ dari kata ‘palsu’, misalnya menjadi kata ‘fals’ (sehingga mirip dengan nama penyanyi Iwan Fals) atau menjadi ‘falsu’.

*Punning repetition* juga ditemukan dalam bentuk kalimat yang dituturkan oleh tokoh yang sama. Sebagai contoh pada kutipan di bawah ini.

BSu: ‘*Let me go!*’ cried Mr Wonka, ‘*I’ve got to press that button or we’ll go too high! Let me go! Let me go!*’ But Grandma Josephine hung on. ‘Charlie!’ shouted Mr Wonka. ‘*Press the button! The green one! Quick, quick, quick!*’  
 BSa: “**Lepaskan aku!**” teriak Mr. Wonka. “Aku harus memencet tombol itu, kalau tidak kita akan terbang terlalu tinggi! **Lepaskan! Lepaskan!**” Tapi Grandma Josephine menahannya terus. “Charlie!” teriak Mr. Wonka. “Pencet tombol itu! Yang berwarna hijau! Cepat, cepat, cepat!”  
 Kode: REP/SER/LITE/3/17

Pada data di atas tampak bahwa dalam teks bahasa sasaran unsur pengulangan juga dijumpai. Namun pengulangan yang dilakukan tidak bersifat utuh. Kata ‘aku’ sebagai objek kalimat hanya disertakan pada kalimat yang pertama. Hal ini tidak berdampak serius pada teks karena meskipun dilakukan reduksi kata ‘aku’, makna secara utuh tidak mengalami perubahan. Aspek penekanan bisa tetap dipertahankan dengan hanya mengulangi kata kerja ‘lepaskan’.

*commit to user*

Fenomena yang serupa juga terjadi meskipun pengulangan kalimat dituturkan oleh tokoh yang berbeda. Misalnya pada contoh data berikut ini.

- BSu: *'What if they come after us?' said Mr Bucket, speaking for the first time.*  
*'What if they capture us?' said Mrs Bucket.*  
*'What if they shoot us?' said Grandma Georgina.*  
*'What if my beard were made of green spinach?' cried Mr Wonka.*
- BSa: “**Bagaimana kalau** mereka mengejar kita?” tanya Mr. Bucket, yang baru kali ini membuka mulut.  
 “**Bagaimana kalau** mereka menangkap kita?” ujar Mrs. Bucket.  
 “**Bagaimana kalau** mereka menembak kita?” Grandma Georgina ikut bicara.  
 “**Bagaimana kalau** jenggotku terbuat dari bayam hijau?” teriak Mr. Wonka.
- Kode: REP/SER-JOK/LITE/3/45

Jenis *repetition* yang kedua memungkinkan adanya makna yang mendua. Pengulangan ini disebut *intermittent repetition* atau *ploce*. Contoh *ploce* dapat dilihat dalam petikan di bawah ini.

- BSu: *“We must hurry!” said Mr Wonka. “We have so much time and so little to do! No! Wait! Cross that out! Reverse it! Thank you! Now back to the factory!” he cried, clapping his hands once and **springing two feet in the air with two feet.***
- BSa: “Kita harus buru-buru!” ujar Mr. Wonka. “Begitu banyak waktu dan sedikit sekali pekerjaan! Tidak! Tunggu! Coret kata-kata itu! Harap dibalik! Terima kasih! Sekarang kembali ke pabrik!” serunya sambil menepuk tangannya satu kali dan **melompat ke udara dengan kedua kakinya.**
- Kode: REP/JOK/REDU/1/7

*Punning repetition* terdapat pada kata ‘feet’ dalam frasa ‘*springing two feet in the air with two feet*’. Kata ‘feet’ yang pertama dan yang ke dua memiliki makna yang berbeda meskipun secara etimologis sama. Yang pertama bermakna ‘kaki’ sebagai bagian dari tubuh manusia, sedangkan yang ke dua bermakna ‘kaki’ sebagai satuan panjang yang setara dengan 30,48 cm. Satuan kaki tidak terlalu akrab bagi sebagian orang Indonesia yang lebih bisa membayangkan jarak

dengan satuan *metric*. Ini bisa menjadi salah satu faktor dihilangkannya kata ‘kaki’ yang ke dua yang merujuk pada satuan jarak. Padahal kata ‘kaki’ bisa tetap dipertahankan dengan menerjemahkan frasa tersebut menjadi ‘melompat ke udara dengan dua kakinya setinggi dua kaki’. Penambahan frasa ‘setinggi dua kaki’ akan memberikan makna yang lebih lengkap dan sepadan dengan ungkapan bahasa sumbernya. Pada saat yang bersamaan juga berfungsi untuk mengakrabkan masyarakat Indonesia (terutama anak-anak sebagai pembaca sasaran) pada satuan ‘kaki’. Bisa juga ditambahkan dalam catatan kaki yang menyebutkan bahwa ‘satu kaki’ sama dengan 30,48 cm.

Selain contoh di atas, *intermittent repetition* terdapat pada data berikut ini.

BSu: *On the other side it said: THE KITCHENS OF THIS HOTEL ARE LOADED WITH LUSCIOUS FOOD, LOBSTERS, STEAKS, ICE-CREAM. WE SHALL HAVE A FEAST TO END ALL FEASTS.*

BSa: Pada sisi itu tertulis: DAPUR HOTEL INI PENUH DENGAN MAKANAN SEDAP, UDANG, BISTIK, ES KRIM. **KITA AKAN PESTA SEPULAS-PUASNYA.**

Kode: REP/JOK/MODU/2D/75

BSu: *A MOLE FROM A MOLE*

BSa: TAHI LALAT MOLE<sup>4</sup>

<sup>4</sup>mole = tahi lalat, bisa juga berarti tikus mondok

Kode: REP/JOK/LITE-BORR-META/2D/158

Kata ‘*feast*’ dalam bahasa Inggris tidak hanya memiliki satu makna saja. Demikian juga dengan kata ‘*mole*’. Kata ‘*feast*’ bisa bermakna ‘pesta’, ‘sesuatu yang dinikmati’, atau ‘makanan’. Pada konteks ini, kata ‘*feast*’ yang pertama bermakna ‘pesta’, sedangkan yang ke dua bermakna ‘makanan’ atau bisa juga ‘segala sesuatu yang bisa dinikmati’. Pada data 75 aspek pengulangan tidak direalisasikan dalam bahasa sasaran. Sebagai gantinya frasa ‘*to end all feasts*’ diterjemahkan menjadi ‘sepuas-puasnya’ yang dalam konteks tertentu bisa

*commit to user*

bermakna ‘menghabiskan semua yang disediakan’. Jika bermaksud mempertahankan aspek pengulangan, bisa saja ungkapan bahasa sasaran menjadi ‘Kita akan pesta makan-makan untuk menghabiskan semua makanan’. Dalam hal ini kata ‘makan’ diulang dengan ‘makanan’.

Kata ‘*mole*’ bisa bermakna ‘binatang mamalia sejenis tikus yang hidup di dalam tanah’, ‘tompel’, atau ‘mata-mata’. Pada ungkapan ‘*A MOLE FROM A MOLE*’ (dikutip dari resep yang dibuat oleh Mr Wonka), kata ‘*mole*’ yang pertama bermakna ‘tompel’ sedangkan yang ke dua bermakna ‘binatang sebangsa tikus’. Jadi, secara harfiah, hasil terjemahan tidak salah. Namun unsur pengulangan menjadi hilang. Akibatnya aspek humornya tidak terasa. Untuk menyiasati hal tersebut, teks bahasa sasaran menyertakan catatan kaki dengan harapan pembaca dapat menangkap aspek humor dari ungkapan tersebut.

### c. *Etymological Puns (ETY)*

Permainan kata dapat juga dilakukan melalui akar kata atau asal-usul suatu kata atau kelompok kata. Dalam novel yang menjadi objek penelitian ini, penggunaan kata secara etimologis cukup menonjol yang ditunjukkan dengan jumlah 33 (tiga puluh tiga) unit analisis. Pada bagian judul novel sendiri, kata ‘*elevator*’ sebenarnya juga merupakan permainan kata yang etimologis. Penulis novel menggunakan kata ini bukan hanya sekedar untuk membedakan aksen antara *American* dan *British English* (yang ditunjukkan dengan perbedaan antara ‘*elevator*’ dan ‘*lift*’). Hal ini dibuktikan dengan kutipan di bawah ini.

BSu: ‘*Madam,*’ said Mr Wonka, ‘*it is **not a lift any longer**. Lifts only go up and down inside buildings. But now that it has taken us up into the sky, it has become an **ELEVATOR**. It is **THE GREAT GLASS ELEVATOR**.*’

BSa: “Madam,” jawab Mr. Wonka, “**ini bukan sekedar lift**. Lift hanya bisa naik dan turun di dalam gedung. Tapi karena lift ini sekarang

membawa kita jauh ke angkasa, **ia berubah jadi ELEVATOR.**  
Namanya ELEVATOR KACA LUAR BIASA.”

Kode: ETY/SER/LITE/3/3

Perbedaan *'lift'* dan *'elevator'* dalam hal ini, menurutnya, terletak pada letak dan fungsi kedua alat tersebut. Secara etimologis, makna keduanya sebenarnya sama, yaitu alat untuk menaikkan sesuatu. Meskipun demikian, dalam teks terjemahannya, terutama di bagian awal cerita, kata *'lift'* tidak digunakan (walaupun dalam versi bahasa Inggris, kata *'lift'* awalnya masih digunakan). Alih-alih, kata yang digunakan adalah *'elevator'*, kecuali pada kutipan data di atas.

Tidak ada alasan yang bisa diketahui sampai ada investigasi terhadap penerjemah tentang penggunaan kata *'elevator'* dari awal cerita. Namun, ada kecenderungan penggunaan kata *'elevator'* ini dibuat konsisten dari awal sampai akhir.

Pada bagian lain cerita dijumpai beberapa *etymological puns* yang berkaitan dengan tokoh religius ataupun legenda dalam sejarah. Misalnya pada beberapa kutipan berikut ini.

BSu: *'Holy rats!' cried Shanks. 'What in the name of Nebuchadnezzar is it!'*

BSa: “Tikus kurus!” teriak Shanks. “Demi nama Nebukadnezar, benda apa itu?”

Kode: ETY/SER/BORR/3/29

BSu: *'I swear it!' cried poor Shuckworth. 'There's three of them in nightshirts! Two old women and one old man! I can see them clearly! I can even see their faces! Jeepers, they're **older than Moses!** They're about ninety years old!'*

BSa: “Aku bersumpah!” seriak Shuckworth yang malang. “Ada tiga di antara mereka yang memakai baju tidur! Dua wanita tua dan satu pria tua! Aku bisa melihat mereka dengan jelas sekali! Bahkan aku bisa melihat wajah mereka! Ya ampun, mereka **lebih tua daripada Nabi Musa!** Paling tidak kira-kira sembilan puluh tahunan!”

Kode: ETY/SER/AMPL/3/30

BSu: *'This is the President of the United States,' said the voice.*

*'And this is the **Wizard of Oz**,' said Shanks. 'Who are you kidding?'*

BSa: “Ini Presiden Amerika Serikat,” ujar suara itu.



“Dan ini **Penyihir dari Oz**,” jawab Shanks. “Jangan main-main kau!”  
 Kode: ETY/TAB/OMIS/2D/31

Pada kutipan data nomor 29, kata '*Nebuchadnezzar*' diterjemahkan menjadi '*Nebukadnezar*'. Dengan teknik pinjaman dan adaptasi bunyi, teks bahasa sasaran berusaha mempertahankan kesamaan tokoh yang dimaksud. Dalam sejarah Islam, Nebuchadnezzar lebih dikenal dengan nama Raja Butunashar. Nama ini tampaknya tidak cukup populer sehingga tidak digunakan dalam teks bahasa sasaran.

Pada kutipan data nomor 30, teks bahasa sasaran berusaha mempertegas tokoh yang dimaksud dengan teknik amplifikasi dengan menyebutkan kata “Nabi”. Adapun nama '*Moses*' menjadi '*Musa*', bukanlah adaptasi bunyi, karena nama sebenarnya adalah Musa. Bahasa Inggris-lah yang merubah Musa menjadi *Moses*. Beberapa contoh data lain yang merupakan *etymological puns* dapat dilihat dalam kutipan-kutipan berikut ini.

BSu: '***Bunkum and tummyrot!** You'll never get anywhere if you go about what-iffing like that. Would Columbus have discovered America if he'd said "What if I sink on the way over? What if I meet pirates? What if I never come back?" He wouldn't even have started. We want no what-iffers around here, right, Charlie? ....'*

BSa: “**Omong kosong dan sampah tumpah!** Kalian tak bakal sampai ke mana-mana kalau terus sebagaimana-kalau seperti itu. Apakah Columbus bakal menemukan Amerika kalau ia bilang ‘Bagaimana kalau aku tenggelam dalam perjalanan? Bagaimana kalau aku bertemu bajak laut? Bagaimana kalau aku tak bakal kembali lagi?’ Pasti ia tak akan berangkat. Kita tak mau kalau ada orang yang selalu mengatakan bagaimana-kalau di sekitar sini, kan, Charlie? ....”

Kode: ETY-SYN/TAB/ADAP/3/46

BSu: '*I've done it!' cried the Chief Financial Adviser. 'Look at me, everybody! **I've balanced the budget!**' And indeed he had. He stood proudly in the middle of the room **with the enormous 200 billion dollar budget balanced beautifully on the top of his bald head.***

BSa: “Saya berhasil!” Kepala Penasehat Keuangan berteriak. “Lihatlah saya, semuanya! **Saya berhasil menyeimbangkan buku kas!**” dan memang

betul. Dengan bangga pria itu berdiri di tengah ruangan, **menyangga buku kas bernilai 200 miliar dolar dengan seimbang di puncak kepalanya yang botak.**

Kode: REP-ETY/ JOK/LITE-REDU-MODU/3/73

BSu: *THE BEAK OF A RED-BREASTED WILBATROSS*

BSa: **PARUH SEEKOR WILBATROSS BERDADA MERAH**

Kode: ETY/JOK/LITE/2D/153

BSu: *'Grandpa Joe, sir!' shouted Mr Wonka. 'Kindly **jet yourself** over to the far corner of the Elevator there and turn that handle! It lowers the rope!'*

BSa: "Grandpa Joe, Sir!" teriak Mr. Wonka. "Tolong **terbang** ke sudut Elevator yang jauh dan putar gagang itu! Itu untuk menurunkan tali!"

Kode: ETY/SER/LCOM-MODU/2D/125

#### d. *Play on Idiomatic Expressions (IDI)*

*Wordplay* dengan menggunakan bentuk ekspresi idiomatis menduduki peringkat empat secara kuantitas. Frekuensi kemunculannya cukup banyak, yaitu 20 (dua puluh) kali. Artinya, ungkapan yang bersifat idiomatis memiliki potensi yang cukup besar untuk dibuat permainan kata. Ungkapan idiomatis yang banyak digunakan berupa *simile* yang membandingkan sesuatu dengan benda/sifat yang lain. Contoh untuk kategori ini dapat dilihat dalam beberapa kutipan data berikut ini.

BSu: *'He's **cracked as a crab!**' said Grandma Georgina.*

BSa: "Ia **sinting seperti kepiting!**" sembur Grandma Georgina.

Kode: IDI/SER/LITE/3/10

Dalam ungkapan di atas, Grandma Georgina mengibaratkan sifat aneh Mr Wonka dengan seekor kepiting. Struktur ungkapan ini serupa dengan ungkapan idiomatis lain seperti *'Her face is white as snow'*. Pada data lain ditemukan ungkapan yang serupa, misalnya pada kutipan berikut ini.

BSu: *'You must be loopy, Shanks,' declared the President. 'You're **dotty as a doughnut!** Let me talk to Showler!'*

BSa: “Kau pasti ngawur, Shanks,” ujar Presiden. “**Otakmu beku seperti es!**  
Biarkan aku bicara dengan Showler!”  
Kode: IDI/TAB/ADAP/2B/35

Selain berupa *simile*, ungkapan idiomatik yang digunakan dalam *wordplay* juga berupa personifikasi seperti pada ungkapan-ungkapan di bawah ini.

BSu: *'Are you sure it's him?'*  
*'Not sure, but it's certainly a warm possibility, Mr President. After all, Mr Hilton's got hotels in just about every country in the world but he hasn't got one in space. And we have. He must be **madder than a maggot!**'*  
BSa: “Apakah kau yakin betul dia orangnya?”  
“Tidak yakin, tapi jelas kemungkinan besar begitu, Mr. Presiden. Apalagi, Mr. Hilton kan punya hotel hampir di setiap Negara di dunia tapi tak punya hotel di ruang angkasa. Dan kita punya. Pasti ia **seperti kebakaran janggut!**”  
Kode: IDI/SER/ADAP/3/65  
BSu: *And this time, the tone was much quieter, the words came more slowly, but there was **a touch of steel** in every syllable:*  
BSa: Dan kali ini, nada suaranya lebih tenang, kata-katanya lebih lambat, namun setiap suku kata **terdengar lebih kejam:**  
Kode: IDI/SER/TRAN-MODU/2D/79

*Maggot*, yang merupakan binatang kecil sebangsa belatung, diibaratkan memiliki sifat seperti manusia yang bisa marah. Sementara itu, ‘*steel*’ (logam/baja) juga dianggap memiliki sifat seperti manusia dan diberi kata ‘*touch*’.

#### e. *Playing on Sounds (SOU)*

Beranjak ke bentuk *wordplay* berikutnya yaitu *playing on sounds (SOU)* atau permainan pada bunyi. Permainan bunyi ini mirip dengan mantra (puisi lama) yang sering kali tidak bermakna secara verbal. Bagian ini bisa dianalogikan sebagai sampiran (dalam sajak). Selain itu, pada bentuk *wordplay* ini juga mengandung isi atau *punch line*, yang merupakan baris akhir yang menyuratkan isi atau makna dari ungkapan sebelumnya. Bentuk *wordplay* ini cukup banyak

*commit to user*

ditemukan dalam novel yang dianalisis, yaitu terdapat 12 (dua belas) unit data.

Beberapa dari data tersebut dapat dilihat pada kutipan di bawah ini.

BSu: *Charlie's eyes were riveted on Mr Wonka. He was going to speak again. He was taking a deep breath. 'BUNGO BUNI!' he screamed. He put so much force into his voice that the effort lifted him right up on to the tips of his toes.*

**'BUNGO BUNI**

**DAFU DUNI**

**YU BEE LUNI!'**

BSa: Pandangan Charlie tak lepas dari Mr. Wonka. Pria itu akan berbicara lagi. Ia menarik napas dalam-dalam. "BUNGO BUNI!" teriaknya. Ia berteriak begitu kuatnya sehingga tubuhnya terangkat di ujung jari kakinya.

**"BUNGO BUNI**

**DAFU DUNI**

**KAU BODOHI!"**

Kode: SOU/JOK/BORR-ADAP/3/76

Bagian sampiran direalisasikan melalui ungkapan '*bungo buni / dafu duni*' yang secara literal tidak memiliki makna dalam bahasa Inggris (maupun dalam bahasa Indonesia), sedangkan *punch line* direalisasikan pada ungkapan '*yu bee luni*'. Ungkapan tersebut juga sebenarnya tidak dijumpai dalam bahasa Inggris. Akan tetapi, ungkapan itu merupakan permainan bunyi dari '*you'll be loony*'. Hal serupa dijumpai juga pada kutipan-kutipan di bawah ini.

BSu: **'KIRASUKU MALIBUKU,**  
**WEEBEE WIZE UN YUBEE KUKU!**

BSa: **'KIRASUKU MALIBUKU,**  
**KAMI PINTARU DAN KAU GOBLOKU!**

Kode: SOU/JOK/BORR-ADAP/3/80

BSu: **ALIPENDA KAKAMENDA,**  
**PANTZ FORLDUN IFNO SUSPENDA!**

BSa: **ALIPENDA KAKAMENDA,**  
**CELANA MELOROTA KALO TAK DIKATA!**

Kode: SOU/JOK/BORR-ADAP/3/81

BSu: **FUIKIKI KANDERIKA,**  
**WEEBE STRONGA YUBEE WEEKA!**

BSa: **FUIKIKI KANDERIKA,** *commit to user*

**KAMI KUATA KAU LEMAHA!**

Kode: SOU/JOK/BORR-ADAP/3/82

Permainan pada bunyi juga dapat menggunakan bentuk-bentuk seperti membolak-balikkan frasa atau menggunakan kata-kata yang memiliki kemiripan makna dan bentuk. Sebagai contoh dapat dijumpai pada data di bawah ini.

BSu: *'Oh, my goodness me!' gasped Mr Wonka. 'Oh, my sainted pants! Oh, my painted ants! Oh, my crawling cats! I hope never to see anything like that again!'*

BSa: “Aduh, astaga!” ujar Mr. Wonka. “**Aduh, celana berkelana! Oh, semut berebut! Aduh kucing miring!** Kuharap aku tak pernah melihat benda seperti itu lagi!”

Kode: SOU/JOK/ADAP-CREA-VARI/2B/96

Frasa *'sainted pants'* disimpangkan menjadi *'painted ants'*. Penyimpangan ini terasa sebagai sesuatu yang tidak lazim. Dengan mengganti atau membuang bunyi/huruf depan masing-masing kata, maka didapati bunyi yang mirip dengan makna yang sungguh berbeda.

BSu: *There were giant cog-wheels turning and **mixers mixing and bubbles bubbling** and vast orchards of toffee-apple trees and lakes the size of football grounds filled with blue and gold and green liquid, and everywhere there were Oompa-Loompas!*

BSa: Ada roda penggerak raksasa yang berputar, **pengaduk yang mencampur, gelembung yang menggelegak**, ladang luas pohon permen apel toffee, danau seukuran lapangan bola berisi cairan biru, keemasan, dan hijau, dan di mana-mana tampak kaum Oompa-Loompa!

Kode: SOU/SER/LITE/2D/197

Data berikut ini menunjukkan fenomena yang lebih beraturan dan tidak merusak struktur bahasa. *'Mixers'* berfungsi untuk *'mixing'*, sementara *'bubbles'* bersifat *'bubbling'*.



#### f. *Play on Paronymy (PAR)*

Jenis atau bentuk *wordplay* yang juga cukup dominan (dengan sebelas unit data) adalah *play on paronymy* (PAR). Paronymy secara sederhana didefinisikan sebagai dua ungkapan yang dilafalkan atau dieja dengan cara yang hampir sama. *Wordplay* jenis ini oleh peneliti dianggap sebagai *wordplay* yang cukup sulit untuk dianalisis. Sebagai contoh dapat dijumpai dalam kutipan berikut ini.

BSu: *THE FANGS OF A VIPER (IT MUST BE A VINDSCREEN VIPER)*

BSa: TARING ULAR BERBISA (HARUS ULAR BERBISA VINDSCREEN)

Kode: PAR/JOK/LITE-BORR/2D/163

Kata '*viper*' pada data di atas dibuat mirip dengan '*wiper*'. Oleh sebab itu muncul ungkapan dalam tanda kurung '*vindscreen viper*' yang maksudnya adalah '*windscreen wiper*'. Lebih jauh lagi '*wiper*' pada '*windscreen*' diibaratkan sebagai '*fangs*' seekor '*viper*' karena bentuknya yang mirip.

Pada data di bawah ini tidak banyak dijumpai kesulitan analisis karena pada sumber data sudah disediakan penjelasan (pada bagian bergaris bawah, garis bawah dibuat oleh peneliti).

BSu: *AMONG THOSE ATTENDING WILL BE THE VICE-PRESIDENT (MISS ELVIRA TIBBS), ALL THE MEMBERS OF MY CABINET, THE CHIEFS OF THE ARMY, THE NAVY AND THE AIR FORCE, ALL MEMBERS OF THE CONGRESS. A FAMOUS SWORD-SWALLOWER FROM AFGHANISTAN WHO IS NOW TEACHING ME TO EAT MY WORDS (WHAT YOU DO IS YOU TAKE THE S OFF THE BEGINNING OF THE SWORD AND PUT IT ON THE END BEFORE YOU SWALLOW IT).*

BSa: YANG AKAN HADIR ANTARA LAIN ADALAH WAKIL PRESIDEN (MISS ELVIRA TIBBS), SEMUA ANGGOTA KABINET SAYA, SEMUA KEPALA ANGKATAN BERSENJATA, ANGKATAN LAUT, DAN ANGKATAN DARAT, SEMUA ANGGOTA KONGRES. SEORANG PENELAN PEDANG DARI AFGHANISTAN YANG SEKARANG MENGAJARI SAYA UNTUK MAKAN KATA-KATA SAYA (YANG PERLU DILAKUKAN HANYALAH MENUKAR HURUF S DARI

# DEPAN PEDANG DAN MELETAKKANNYA DI BELAKANG SEBELUM KAU MENELANNYA)<sup>9</sup>

<sup>9</sup>sword = pedang

words = kata-kata

Kode: PAR/JOK/MODU-META-LITE/2D/219

Biasanya *knock-knock jokes* juga menggunakan bentuk *wordplay* seperti ini dan tidak selalu dapat dengan mudah dipahami. Misalnya pada data berikut ini.

BSu: *'Knock-Knock,' said the President.*  
*'Who's there?' said the Soviet Premier.*  
*'Warren.'*  
*'Warren who?'*  
*'Warren Peace by Leo Tolstoy,' said the President.*  
 BSa: "Tok-tok," kata Presiden.  
 "Siapa di situ?" Perdana Menteri Soviet bertanya.  
 "Waren."  
 "Warren siapa?"  
 "Warren Peace oleh Leo Tolstoy<sup>1</sup>," Presiden memberitahu.

---

<sup>1</sup>Ini plesetan buku *War and Peace* karya pengarang Rusia terkenal, Leo Tolstoy

Kode: PAR/JOK/ADAP-BORR-META-LITE-MODU/3/67

*Wordplay* ini cukup mudah dipahami. 'Warrren' sebagai jawaban dari 'Who's there?' dianggap sebagai nama orang. Ketika ditanya lagi, 'Warren who?' maka tentu jawabannya juga nama orang. Namun jawaban yang muncul justru 'Warren Peace by Leo Tolstoy'. Pembaca yang memiliki wawasan cukup luas akan segera menyadari bahwa ini adalah penyimpangan atau *pelesetan* dari sebuah buku berjudul *War and Peace* karya Leo Tolstoy yang terkenal itu. Nampaknya, penerjemah (atau penerbit) menyadari hal ini dan membuat catatan kaki pada teks terjemahannya.

Namun pada data di bawah ini diperlukan analisis yang cukup rumit. Bahkan penerjemah (dan penerbit) nampaknya tidak memahami maksud dari

*commit to user*

*knock-knock joke* ini. Ini ditandai dengan tidak munculnya catatan kaki pada hasil terjemahannya.

- BSu: *'Knock-Knock,' said the President.  
'Who's there?' said the Chief Spy.  
'Courteney.'  
'Courteney who?'  
'Courteney one yet?' said the President.  
There was a brief silence. 'The President asked you a question,' said Miss Tibbs in an icy voice. 'Have you Courteney one yet?'  
'No, ma'am, not yet,' said the Chief Spy, beginning to twitch.  
'Well, here's your chance,' snarled Miss Tibbs.*
- BSa: “Tok-tok,” kata Presiden.  
“Siapa di situ?” kata Kepala Mata-mata.  
“Courteney.”  
“Courteney siapa?”  
“Courteney penggemar kornet?” tanya Presiden.  
Diam sejenak. “Presiden bertanya padamu,” Miss Tibbs berkata dengan nada dingin. “Kau Courteney penggemar kornet?”  
“Bukan, Ma’am.” ujar Kepala Mata-mata yang mulai gelisah.  
“Nah, inilah kesempatanmu, makan kornet sana,” Miss Tibbs membentak.
- Kode: PAR/JOK/ADAP-LITE-MODU-REDU-COMP-AMPL/2B/63

Yang menjadi masalah adalah kata ‘*Courteney*’ yang dipelesetkan lagi menjadi ‘*Courteney one yet*’. Apalagi pada baris berikutnya muncul ‘*Have you Courteney one yet?*’. Untuk memahaminya, maka harus diketahui bahwa secara gramatikal, kata ‘*Courteney*’ di sini pastilah mengandung kata kerja bentuk *past participle* karena berada setelah kata ‘*have*’. Jika dibaca dengan cepat, maka ungkapan ‘*Have you Courteney one yet?*’ akan mirip dengan ungkapan ‘*Have you caught anyone yet?*’. Jadi, ‘*Courteney*’ dibaca mirip dengan ‘*caught any*’.

Beberapa data di bawah ini menunjukkan fenomena yang hampir sama. Beberapa nama orang dibuat serupa dengan beberapa bunyi kata/frasa dalam bahasa Inggris dengan tidak meninggalkan kekhasan nama dari negara tertentu. Sebagai contoh ‘*Yugetoff*’ memiliki karakter nama Rusia, ‘*Wing*’, ‘*Wong*’ dan *commit to user*

‘*Chu on Dat*’ merupakan khas nama Cina. Sementara itu ‘*Walter Wall*’ sangat mirip dengan ‘*wall to wall*’.

BSu: *'Now see here, **Yugetoff!** You get those astronauts of yours off that Space Hotel of ours this instant! Otherwise, I'm afraid we're going to have to show you just where you get off, Yugetoff!'*

BSa: “Nah, sekarang dengar dulu, **Yugetoff!** Bawa pergi para astronaut kalian dari Hotel Angkasa Kami sekarang juga! Kalau tidak, kami akan menunjukkan di mana **kau harus mendarat, Yugetoff!**”

Kode: REP-PAR/SER-JOK/BORR-MODU-LITE/2D/68

BSu: *'It is very difficult to phone people in China, Mr President,' said the Postmaster General. 'The country's so full of Wings and Wongs, every time you wing you get the wong number.'*

BSa: “Sulit sekali menelepon orang di Cina, Mr. Presiden,” ujar Kepala Kantor Pos. “Negara itu begitu penuh dengan Wing dan Wong, sehingga setiap kali kita menelepon, yang mengangkat kalau tidak Wing ya Wong.”

Kode: PAR/JOK/MODU-LITE-BORR-CREA/2B/69

BSu: *'No mistake!' barked the President. 'And if you don't call them off right away I'm going to tell my Chief of the Army to blow them all sky high! So chew on that, Chu-On-Dat!'*

BSa: “Tidak salah!” Presiden berteriak. “Dan kalau kau tidak segera memanggil mereka pulang, saya akan memerintahkan Kepala Angkatan Darat saya untuk meledakkan mereka sampai hancur! Jadi camkan itu, Chu-On-Dat!”

Kode: PAR/SER/LITE-BORR/2D/72

BSu: *'Gee, Mr President, it's just great!' he said. 'It's unbelievable! It's so enormous! And so . . . it's kind of hard to find words to describe it, it's so truly grand, especially the chandeliers and the carpets and all! I have the Chief Hotel Manager, Mr Walter W. Wall, beside me now. He would like the honour of a word with you, sir.'*

*'Put him on,' said the President.*

*'Mr President, sir, this is Walter Wall. What a sumptuous hotel this is! The decorations are superb!'*

*'Have you noticed that all the carpets are wall-to-wall, Mr Walter Wall?' said the President.*

*'I have indeed, Mr President.'*

*'All the wallpaper is all wall-to-wall, too, Mr Walter Wall.'*

BSa: “Wah, Mr. Presiden, betul-betul hebat!” katanya. “Tak bisa dipercaya! Hotel ini begitu luas! Dan begitu ... Sulit mencari kata yang tepat untuk melukiskannya, betul-betul mewah, terutama lampu gantung dan permadani dan semuanya! Di samping saya sekarang berdiri Kepala Manajer Hotel, Mr. Walter W. Wall. Dia ingin mendapat kehormatan untuk berbicara dengan Anda, Sir.”



“Sambungkan saja,” ujar Presiden.

“Mr. Presiden, Sir, di sini **Walter Wall**. Hotel ini begitu luar biasa! Dekorasinya sempurna!”

“Apakah kau menyadari bahwa **seluruh lantainya** tertutup karpet, **Mr. Walter Wall**?” sang Presiden bertanya.

“Ya, Mr. Presiden.”

“Semua dindingnya juga dilapisi **kertas dinding, Mr. Walter Wall**.”

Kode: PAR/JOK/BORR-LITE-MODU/2D/122

#### g. Asyntactic Puns (ASY)

*Asyntactic puns* (ASY) merealisasikan makna dalam konteks sintaktik yang tidak cocok. Hal ini menjadikan adanya suatu penyimpangan pada tataran *surface* maupun *deep structure*. Dalam penelitian ini ditemukan adanya beberapa *wordplay* yang mengandung *asyntactic puns*. Kemunculannya memang tidak cukup signifikan, yaitu sebanyak 8 (delapan) unit data. Berikut ini beberapa contohnya.

BSu: Mr Willy Wonka, **chocolate-maker extraordinary**.

BSa: Mr. Willy Wonka, **pencipta cokelat yang luar biasa**.

Kode: ASY/SER/LITE/2D/1

Struktur frasa benda ‘*chocolate-maker extraordinary*’ tidak mengikuti pola baku frasa benda dalam bahasa Inggris. Kata ‘*extraordinary*’ dalam bahasa Inggris termasuk dalam kelas *adjective* atau kata sifat. Kata ini menjelaskan kata benda dan dalam pola frasa benda biasanya menduduki fungsi *pre-modifier*. Jadi lazimnya frasa tersebut diungkapkan dalam bentuk ‘*extraordinary chocolate-maker*’. Penyimpangan struktur ini disebut sebagai *asyntactic pun*. Contoh lain penyimpangan struktur kebahasaan dapat dijumpai juga pada beberapa contoh di bawah ini.

BSu: ‘*Oh, no, I just made those up to scare the White House,*’ Mr Wonka answered. ‘*But there is nothing made up about Vermicious Knids, believe you me. They live, as everybody knows, on the planet Vermes,*



*which is eighteen thousand four hundred and twenty-seven million miles away and they are very, very clever brutes indeed. ...*

BSa: “Oh tidak, aku tadi hanya mengarang untuk menakut-nakuti Gedung Putih,” Mr. Wonka memberitahu. “Tapi Knids pengacau ini sama sekali bukan karangan, **percayalah**. Mereka hidup, semua orang tahu, di planet Vermes, yang berada 30 miliar kilometer jauhnya dan mereka itu penjahat yang sangat, sangat pintar. ...

Kode: ASY/SER/LCOM/2D/97

BSu: *Houston called the President. Then both of them called the Space Hotel again. **But answer came there none.** Up there in space all was silent.*

BSa: Houston memanggil Presiden. **Tapi sama sekali tak ada jawaban.** Di angkasa luar yang jauh itu semuanya diam.

Kode: ASY/SER/TRAN-MODU/2D/123

BSu: *'We are going a long way down,' he said. 'Oh, **such a long way down we are going.***

BSa: “Kita akan turun jauh sekali,” katanya. “Oh, **betapa jauhnya kita akan turun nanti.**”

Kode: ASY/SER/TRAN-MODU/2D/196

#### h. *Play on Homonymy* (HOM)

Homonim (HOM) adalah kata-kata dengan makna yang berbeda namun ditulis atau dibaca dengan cara yang sama. Dalam bahasa Inggris, misalnya, kata ‘*present*’ yang dibaca /prez. ə nt/ sebagai *noun* bisa bermakna ‘hadiah’ dan ‘sekarang’. Dengan penulisan dan cara membaca yang sama, kata tersebut juga bisa bermakna ‘sekarang’ (*adjective*).

Dalam penelitian ini ditemukan setidaknya 7 (tujuh) *homonymy* yang digunakan dalam *wordplay* dan berfungsi untuk menimbulkan efek humor. Dalam contoh di bawah ini kata ‘*balance*’ bermakna ‘*to be in a position where you will stand without falling to either side, or to put something in this position*’. Selain itu dalam urusan financial, kata ‘*balance*’ bermakna ‘*to make certain that the amount of money spent is not more than the amount of money received*’. Dalam konteks ini, kata ‘*balance*’ menjadi taksa atau ambigu karena ‘*trying to balance the*

*budget*’ sebenarnya bermakna menyeimbangkan anggaran sehingga tidak ada selisih antara pendapatan dan pengeluaran. Namun pada saat yang bersamaan, secara fisik ternyata juga bermakna ‘menyeimbangkan (buku kas) agar tidak terjatuh dari kepalanya’.

BSu: *There was the President's Chief Financial Adviser, who was standing in the middle of the room **trying to balance the budget on top of his head**, but it kept falling off.*

BSa: Ada juga kepala penasehat keuangan, yang berdiri di tengah ruangan **sambil mencoba menyeimbangkan buku kas di kepalanya**, tapi buku itu miring terus.

Kode: HOM/JOK/LITE/3/56

Kasus *playing on homonymy* juga dijumpai pada *knock-knock joke* berikut ini.

BSu: *'Knock-Knock,' said the President.  
'Who der?'  
'Ginger.'  
'Ginger who?'  
'Ginger yourself much when you fell off the Great Wall of China?' said the President. 'Okay, Chu-On-Dat. Let me speak to Premier How-Yu-Bin.'*

BSa: “Tok-tok,” kata Presiden.  
“Sapa di situ?”  
“Ginger.”  
“Gingel sapa?”  
“Ginger klenger kalau jatuh dari Tembok Besar Cina?” ujar Presiden. “Baiklah, Chu-On-Dat. Biar saya bicara dengan Perdana Menteri How-Yu-Bin.”

Kode: HOM/JOK/ADAP-LITE-MODU-TRAN/3/71

*Homonymy* yang dimainkan di sini adalah kata ‘ginger’. Pada kemunculannya yang pertama, kata ini merujuk pada nama orang. Namun setelah ada pertanyaan ‘Ginger who?’, maka yang muncul adalah kata ‘ginger’ sebagai kata kerja yang bermakna ‘to make something more exciting, interesting, or active’. Sementara pada versi terjemahannya, kata ‘ginger’ tidak memiliki makna *commit to user*

secara literal, hanya saja menjadi *playing on sound* dengan kata 'klenger'.

Beberapa contoh lain untuk *playing on homonymy* ada pada kutipan-kutipan di bawah ini.

BSu: *THE **HORN** OF A COW (IT MUST BE A **LOUD HORN**)*

BSa: **TANDUK** SAPI (TAPI HARUS YANG **KERAS**)<sup>2</sup>

<sup>2</sup>horn = tanduk, bisa juga berarti terompet

Kode: HOM/JOK/LITE-REDU-META-COMP/2D/149

BSu: *THE **HIDE** (AND THE **SEEK**) OF A SPOTTED WHANGDOODLE*

BSa: **KULIT (HIDE) (DAN SEEK)**<sup>5</sup> WHANGDOODLE BERBINTIK

<sup>5</sup>hide = kulit, hide and seek = nama permainan

Kode: HOM/JOK/LITE-BORR-META-COMP/3/159

BSu: *THE **THREE FEET** OF A SNOZZWANGER (IF YOU CAN'T GET THREE FEET, ONE YARD WILL DO)*

BSa: **TIGA KAKI** SEEKOR SNOZZWANGER (KALAU TIDAK BISA MENDAPAT TIGA KAKI, **SATU YARD JUGA BOLEH**)<sup>6</sup>

<sup>6</sup>foot = kaki, bisa juga merupakan ukuran panjang. 1 kaki = 30 sentimeter

Kode: HOM/JOK/LITE-BORR-META/2D/161

BSu: *THE **SQUARE-ROOT** OF A SOUTH AMERICAN ABACUS*

BSa: **AKAR DARI SEMPOA AMERIKA SELATAN**<sup>7</sup>

<sup>7</sup>root = akar pohon, square root = akar (dalam hitungan)

Kode: HOM/JOK/ADAP-META/2D/162

BSu: *A **CORN** FROM THE TOE OF A UNICORN*

BSa: **BIJI-BIJIAN** (CORN) DARI JARI KAKI SEEKOR UNICORN

Kode: HOM/JOK/LITE-BORR/2D/154

Dalam teks bahasa sasaran, beberapa diantaranya disertai dengan catatan kaki dan amplifikasi dalam tanda kurung. Hal ini mempermudah pembaca teks bahasa sasaran untuk memahami maksud dari permainan kata tersebut.

#### i. *Multi-form Wordplay* (MULB)

Dalam penelitian ini ditemukan juga beberapa bentuk *wordplay* yang merupakan gabungan dari beberapa bentuk *wordplay*. Ada yang merupakan gabungan *punning repetition* dengan *playing on paronymy* (REP+PAR), gabungan *punning repetition* dengan *etymological pun* (REP+ETY), *etymological*

*puns* dengan *playing on synonyms* (ETY+SYN), dan *etymological puns* dengan *playing on sounds* (ETY+SOU).

Untuk jenis yang pertama (REP+PAR) misalnya dijumpai pada data dengan kode REP-PAR/SER/MODU-TRAN/2D/42, REP-PAR/SER-JOK/BORR-LITE-MODU/2D/68, dan REP-PAR/SER/LITE/2D/108. Berikut ini salah satu contohnya.

- BSu: 'Now see here, **Yugetoff!** **You get** those astronauts of yours **off** that Space Hotel of ours this instant! Otherwise, I'm afraid we're going to have to show you just where **you get off, Yugetoff!**'
- BSa: "Nah, sekarang dengar dulu, **Yugetoff!** **Bawa pergi** para astronaut kalian dari Hotel Angkasa Kami sekarang juga! Kalau tidak, kami akan menunjukkan di mana **kau harus mendarat, Yugetoff!**"
- Kode: REP-PAR/SER-JOK/BORR-LITE-MODU/2D/68

Pada data di atas, kata '*Yugetoff*' dan '*You get off*' diulang beberapa kali dalam satu konteks. Selain itu, '*Yugetoff*' yang dijadikan nama orang yang memiliki ciri khas nama Rusia, juga menjadi *paronymy* dengan ekspresi '*You get off*'. Hal ini menjadi menarik karena kemunculannya yang bersamaan dalam satu konteks, sehingga seolah memberi perintah pada orang yang namanya sama dengan isi perintahnya.

Jenis yang kedua, REP+ETY, dapat dijumpai pada data dengan kode REP-ETY/SER/LITE/3/47 dan REP-ETY/JOK/LITE-REDU-MODU/3/73. berikut contoh data yang dimaksud.

- BSu: 'I've done it!' cried the Chief Financial Adviser. 'Look at me, everybody! **I've balanced the budget!**' And indeed he had. He stood proudly in the middle of the room **with the enormous 200 billion dollar budget balanced beautifully on the top of his bald head.**
- BSa: "Saya berhasil!" Kepala Penasehat Keuangan berteriak. "Lihatlah saya, semuanya! **Saya berhasil menyeimbangkan buku kas!**" dan memang betul. Dengan bangga pria itu berdiri di tengah ruangan, **menyangga buku kas bernilai 200 miliar dolar dengan seimbang di puncak kepalanya yang botak.** *commit to user*

Kode: REP-ETY/JOK/LITE-REDU-MODU/3/73

Selain diulang, kata *'balance'* dan *'budget'* dalam konteks ini bermakna etimologis. Artinya, kata *'balance'* secara etimologis dalam konteks ini memiliki asal yang sama dan makna yang serupa, yaitu *'menyeimbangkan'*. Namun kata menyeimbangkan di sini tidak selalu bermakna secara fisik, namun juga secara abstrak seperti pada neraca pendapatan dan pengeluaran. Demikian pula halnya dengan kata *'budget'*.

Jenis yang ke tiga (ETY+SYN) dan ke empat (ETY+SOU) dapat dijumpai pada data dengan kode ETY-SYN/TAB/ADAP/3/46 dan ETY-SOU/SER/BORR/3/136. Berikut ini penjelasan salah satu data yang dimaksud.

BSu: *'Bunkum and tummyrot! You'll never get anywhere if you go about what-iffing like that. Would Columbus have discovered America if he'd said "What if I sink on the way over? What if I meet pirates? What if I never come back?" He wouldn't even have started. We want no what-iffers around here, right, Charlie? ....'*

BSa: **"Omong kosong dan sampah tumpah!** Kalian tak bakal sampai ke mana-mana kalau terus berbagaimana-kalau seperti itu. Apakah Columbus bakal menemukan Amerika kalau ia bilang 'Bagaimana kalau aku tenggelam dalam perjalanan? Bagaimana kalau aku bertemu bajak laut? Bagaimana kalau aku tak bakal kembali lagi?' Pasti ia tak akan berangkat. Kita tak mau kalau ada orang yang selalu mengatakan bagaimana-kalau di sekitar sini, kan, Charlie? ...."

Kode: ETY-SYN/TAB/ADAP/3/46

*'Bunkum'* dan *'tummyrot'* memiliki makna yang sama (bersinonim) yaitu *'nonsense'*. Oleh sebab itu data ini dikategorikan sebagai *playing on synonyms*. Selain itu, secara etimologis, kata *'bunkum'* berasal dari *'Bunkombe County'*. Dalam *Encarta* disebutkan *'Mid-19th century. Alteration of Buncombe County, N Carolina, whose congressman defended a dull and irrelevant speech by saying he made it to impress the people of Buncombe'* (Microsoft® Encarta® 2007).  
*commit to user*



Setelah kejadian itu, kata ‘bunkum’ sering digunakan untuk menyebut sesuatu ‘*nonsense*’.

**j. *Play on Sounds: Onset (ONS)***

*Playing on sounds: Onset* hampir sama dengan tipe *wordplay* yang pertama dibahas yaitu *playing on sounds: Rhyme*. Keduanya bermain pada ranah *syllable*. Bedanya, *onset* merupakan bagian awal suatu *syllable* yang umumnya berupa bunyi konsonan atau *consonant clusters* (beberapa bunyi konsonan yang berfungsi sebagai *onset* dalam suatu *syllable*). Dalam penelitian ini ditemukan 5 (lima) jenis *wordplay* ini, baik permainan pada *onset* secara penuh, maupun hanya sebagian dari *onsetnya* saja. Berikut ini beberapa data sebagai contoh.

BSu: '***Screaming scorpions!***' cried the President. 'You mean to tell me they could be coming from . . . from . . . from somewhere else?'

BSa: “**Kalajengking melengking!**” Presiden berteriak. “Maksudmu mereka mungkin saja berasal dari . . . dari . . . dari *tempat lain*?”

Kode: ONS/TAB/MODU-ADAP/3/85

Kata ‘*screaming*’ dan ‘*scorpions*’ memiliki struktur *consonant clusters* yang hampir sama yaitu bunyi /s/ dan /k/. Pada kata ‘*screaming*’ ada tambahan bunyi /r/. Sementara itu pada teks bahasa sasaran yang muncul justru kesamaan rima pada bunyi /ing/. Meski demikian, ini patut untuk diapresiasi sebagai usaha dari penerjemah untuk mempertahankan *wordplay* yang ada dalam teks bahasa sumber. Contoh lain *playing on sounds: onset* dapat dijumpai pada dua data di bawah ini. Masing-masing memiliki kesamaan pada onset, yaitu pada bunyi /w/ dan bunyi /s/ dan /n/.

BSu: '***Great whistling whangdoodles!***' cried Mr Wonka, leaping so high in the air that when he landed his legs gave way and he crashed on to his backside.

BSa: “**Lebah merekah!**” teriak Mr. Wonka sambil meloncat begitu tinggi di udara sehingga waktu ia mendarat, tungkainya tak kuat menyangganya

dan ia jatuh tergeletak.

Kode: ONS/JOK/ADAP/2B/217

BSu: *'Snorting snozzwangers!' he yelled, picking himself up and waving the letter about as though he were swatting mosquitoes.*

BSa: **"Kepiting keriting!"** teriaknya, bangkit dan melambai-lambaikan surat itu seolah menepuk nyamuk.

Kode: ONS/TAB/ADAP/2B/218

#### k. *Play on Antonyms (ANT)*

Frekuensi kemunculan *play on antonyms* bisa dikatakan sedikit, yaitu hanya 3 kali. Dalam hal ini, pengarang membuat *wordplay* dengan menggunakan lawan kata. Penggunaan lawan kata ini bisa dimaksudkan untuk mempertentangkan suatu keadaan seperti yang ada pada data di bawah ini.

BSu: *"We must hurry!" said Mr Wonka. "We have so much time and so little to do! No! Wait! Cross that out! Reverse it! Thank you! Now back to the factory!" he cried, clapping his hands once and springing two feet in the air with two feet.*

BSa: **"Kita harus buru-buru!"** ujar Mr. Wonka. **"Begitu banyak waktu dan sedikit sekali pekerjaan!"** Tidak! Tunggu! Coret kata-kata itu! Harap dibalik! Terima kasih! Sekarang kembali ke pabrik!" serunya sambil menepuk tangannya satu kali dan melompat ke udara dengan kedua kakinya.

Kode: ANT/JOK/REDU-LCOM/3/6

Dalam data ini, pengarang mempertentangkan keadaan antara apa yang harus dilakukan oleh tokoh dalam cerita dengan apa yang dimilikinya. Tampak bahwa ia mempertentangkan antara *'have so much'* dengan *'(have) so little'*. Permainan dengan lawan kata tidak selalu dilakukan oleh tokoh yang sama. Pertentangan bisa juga dilakukan oleh tokoh yang berbeda, seperti yang ada pada contoh berikut ini.

BSu: **'Go down!'** yelled Grandpa George.

*'No, no!' Mr Wonka yelled back. 'We've got to go up!'*

BSa: **"Turun!"** jerit Grandpa George.

*"Tidak, tidak!"* teriak Mr. Wonka pada mereka. **"Kita harus naik!"**

Kode: ANT/SER/LITE/3/12

Grandpa George meminta Mr Wonka untuk turun, namun Mr Wonka justru menghendaki untuk naik. Mereka menggunakan frase yang saling berlawanan yaitu ‘*go down*’ dan ‘*go up*’.

### 1. *Play on Similar Pronunciation (PRO)*

Sebelumnya, jenis *wordplay* ini diprediksi akan banyak muncul, karena permainan dengan menggunakan kata-kata yang dilafalkan dengan cara yang sama sering digunakan dalam bahasa Inggris maupun dalam bahasa Indonesia. Namun ternyata, dalam penelitian ini hanya ditemukan 2 data yang dapat diklasifikasikan dalam kelompok ini. Asumsi ini meleset cukup jauh karena banyak data yang akhirnya dimasukkan dalam kategori lain seperti *playing on paronymy*. Adapun kedua data tersebut adalah sebagai berikut.

BSu: ‘Of course I’m here,’ said Shanks. ‘**But** how dare you **butt** in. Keep your big nose out of this. Who are you anyway?’

BSa: “Tentu saja ya,” ujar Shanks. “**Tapi** berani-beraninya kau **menyela**. Jangan ikut campur. Memangnya siapa kau?”

Kode: PRO/SER/LITE/2D/33

Pada data di atas, kata ‘*but*’ dan ‘*butt*’ dilafalkan dengan cara yang sama, yaitu /bʌt/. Oleh sebab itu data ini dimasukkan dalam kategori ini. Pada data di bawah ini, kata ‘*hair*’ dilafalkan sebagai /heə<sup>r</sup>/. Kata ini akan dilafalkan sama dengan kata ‘*hare*’ yang merupakan sebangsa ‘*rabbit*’.

BSu: **TWO HAIRS (AND ONE RABBIT) FROM THE HEAD OF A HIPPOCAMPUS**

BSa: **DUA RAMBUT<sup>3</sup> (DAN SATU KELINCI) DARI KEPALA SEEKOR HPPOCAMPUS**

<sup>3</sup>hair = rambut, hare = kelinci besar

Kode: PRO/JOK/META/2D/152

*commit to user*

Maka secara tidak langsung ungkapan ‘*two hairs (and one rabbit) ...*’ bisa juga dibaca sebagai ‘*two hares (and one rabbit) ...*’. Jika tidak jeli maka pembaca tidak akan menangkap hubungan antara ‘*hair*’ dan ‘*rabbit*’. Dengan memahami bahwa ‘*hair*’ dan ‘*hare*’ dibaca dengan cara yang sama, maka pembaca menyadari adanya permainan kata yang melibatkan kesamaan pelafalan. Teks bahasa sasaran mencantumkan catatan kaki untuk memperjelas hubungan antara ‘rambut’ dan ‘kelinci’. Hal ini menunjukkan bahwa penerjemah (atau editor) memahami maksud dari teks bahasa sumber.

Ada perbedaan mencolok pada kedua data di atas. Pada data dengan kode PRO/SER/LITE/2D/33, pasangan kata yang memiliki kesamaan pelafalan turut disertakan dalam teks. Sementara pada data dengan kode PRO/JOK/META/2D/152, pasangan katanya tidak disertakan, sehingga pembaca harus lebih jeli dalam memahaminya.

### m. *Play on Synonyms* (SYN)

*Wordplay* dengan bentuk ini juga sedikit dijumpai dalam teks bahasa sumber yang diteliti. Hanya ada 2 (dua) data yang menunjukkan fenomena ini. Meskipun hanya sedikit frekuensinya, keberadaannya tidak bisa diabaikan begitu saja. Jika tidak dipahami dengan baik, maka pembaca tidak akan mendapatkan ‘*sense*’ dari teks tersebut. Misalnya pada data dengan kode SYN/JOK/META/2D/146 berikut ini.

BSu: *THE TRUNK (AND THE SUITCASE) OF AN ELEPHANT*

BSa: **BELALAI**<sup>1</sup> (DAN KOPER) SEEKOR GAJAH

<sup>1</sup>belalai = *trunk*, tapi trunk juga bisa berarti peti tempat pakaian

Kode: SYN/JOK/META/2D/146

Pembaca dihadapkan pada hubungan antara ‘*trunk (...) of an elephant*’ dengan ‘*the suitcase*’. Dalam teks bahasa sasaran, pembaca dihadapkan pada hubungan antara ‘belalai (...) seekor gajah’ dengan ‘koper’. Untuk memahaminya perlu kejelian dan penguasaan kosa kata bahasa sumber yang bagus. Pembaca teks bahasa sasaran cukup dibantu dengan catatan kaki yang menjelaskan hubungan ‘*trunk*’ dan ‘*suitcase*’.

BSu: ***THE CHEST (AND THE DRAWERS) OF A WILD GROUT***

BSa: **DADA (CHEST) (DAN LACI)<sup>8</sup> GROUT LIAR**

<sup>8</sup>chest = dada, bisa juga berarti lemari

Kode: SYN/JOK/META/2D/164

Pada data dengan kode SYN/JOK/META/2D/164 pembaca teks bahasa sumber dihadapkan pada hubungan antara ‘*chest (...) of a wild grout*’ dan ‘*drawers*’. Sementara, pembaca teks bahasa sasaran lebih dipusingkan dengan hubungan antara ‘dada (...) grout liar’ dengan ‘laci’. Pada teks bahasa sumber masih bisa dipahami bahwa ‘*chest*’ selain bermakna ‘dada’ juga bermakna ‘lemari’. Namun pembaca teks bahasa sasaran tidak menangkap hubungan yang signifikan antara ‘dada’ dan ‘laci’. Keberadaan catatan kaki, sekali lagi dimaksudkan untuk membantu pembaca teks bahasa sasaran dalam memahami *wordplay* ini.

## 2. Fungsi *Wordplay* dalam Novel *Charlie and the Great Glass Elevator*

Seperti dijelaskan pada Bab II, fungsi *wordplay* ada tiga, yaitu: *raising serious effects* (menimbulkan efek serius, dalam penelitian ini disingkat SER), *telling jokes* (mengungkapkan kelucuan atau humor, JOK), dan *breaking taboo* (mengungkapkan hal yang sebelumnya dianggap tabu, TAB). Selain ketiga fungsi

*commit to user*



tersebut, dalam penelitian ini dijumpai beberapa data yang menunjukkan adanya *wordplay* dengan fungsi ganda (disingkat MULF). Berikut ini paparan dari masing-masing fungsi tersebut.

**a. *Raising Serious Effects* (SER)**

Fungsi *wordplay* yang paling banyak dijumpai adalah *raising serious effects*. Frekuensi kemunculannya mencapai 114 (seratus empat belas). Dari jumlah tersebut, yang dominan muncul adalah *wordplay* dalam bentuk REP, RHY, ETY, dan IDI. Adapun sebarannya adalah sebagai berikut.

**Tabel 5.** Distribusi Frekuensi Bentuk dan Fungsi *Wordplay*

NO	BENTUK WP	FUNGSI				JUMLAH
		SER	JOK	TAB	MULF	
1	RHY	31	36	0	1	68
2	REP T-1	30	5	0	1	36
	REP T-2	4	3	0	0	7
3	ETY	17	14	1	1	33
4	IDI	11	0	9	0	20
5	SOU	3	9	0	0	12
6	PAR	3	8	0	0	11
7	ASY	7	1	0	0	8
8	HOM	0	7	0	0	7
9	MULB	4	1	1	1	7
10	ONS	1	2	2	0	5
11	ANT	2	1	0	0	3
12	PRO	1	1	0	0	2
13	SYN	0	2	0	0	2
<b>JUMLAH</b>		<b>114</b>	<b>90</b>	<b>13</b>	<b>4</b>	<b>221</b>

Dari tabel di atas tampak bahwa *raising serious effects* merupakan fungsi *wordplay* yang paling banyak muncul (114 kasus), disusul *telling jokes* (90 kasus), *breaking taboo* (13 kasus), dan *wordplay* dengan multifungsi (4 kasus). *Wordplay*, yang biasanya digunakan untuk ‘pelesetan’, dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator* justru banyak digunakan juga untuk menyampaikan hal-

hal yang serius. Dengan menggunakan *wordplay*, novel yang bernuansa humor ini memiliki aspek-aspek yang menunjukkan keseriusan problematika dan menjadikan jalan cerita menarik sebab tidak semua bagian cerita menjadi humor. Hal ini juga berperan dalam menaikkan atau menurunkan tensi pembacanya. Dengan demikian, pembaca tidak hanya disuguhi dengan kelucuan saja. Ada hal-hal penting yang ingin disampaikan melalui cerita ini. Beberapa contoh *wordplay* yang berfungsi untuk menimbulkan suasana yang serius dapat dilihat pada contoh-contoh data berikut ini.

BSu: *'Let me go!' cried Mr Wonka, 'I've got to press that button or we'll go too high! Let me go! Let me go!' But Grandma Josephine hung on. 'Charlie!' shouted Mr Wonka. 'Press the button! The green one! Quick, quick, quick!'*

BSa: **"Lepaskan aku!"** teriak Mr. Wonka. "Aku harus memencet tombol itu, kalau tidak kita akan terbang terlalu tinggi! **Lepaskan! Lepaskan!**" Tapi Grandma Josephine menahannya terus. "Charlie!" teriak Mr. Wonka. "Pencet tombol itu! Yang berwarna hijau! **Cepat, cepat, cepat!**"

Kode: REP/SER/LITE/3/17 dan REP/SER/LITE/3/18

BSu: *"Did we go **too far**?" Charlie asked. '**Too far**?' cried Mr Wonka. 'Of course we went **too far**! You know where we've gone, my friends? We've gone into orbit!'"*

BSa: "Apakah kita pergi **terlalu jauh**?" tanya Charlie. "**Terlalu jauh**?" teriak Mr. Wonka. "Tentu saja kita pergi **terlalu jauh**! Kalian tahu kita sudah pergi kemana, teman-teman? Kita sudah masuk orbit!"

Kode: REP/SER/LITE/3/19

BSu: *There were a few moments of silence. Showler waited tensely. So did Shanks **and** Shuckworth. So did the managers **and** assistant managers **and** desk-clerks **and** waitresses **and** bell-boys **and** chambermaids **and** pastry chefs **and** hall porters.*

BSa: Tak ada suara sama sekali selama beberapa saat. Showler menunggu dengan tenang. Begitu juga dengan Shanks **dan** Shuckworth. Begitu juga para manajer, asisten manajer, petugas penerima tamu, pramusaji, pesuruh hotel, pelayan kamar, koki, **dan** porter.

Kode: REP/SER/LCOM/2D/38

Dari empat contoh data di atas (dengan kode data REP/SER/LITE/3/17, REP/SER/LITE/3/18, REP/SER/LITE/3/19, dan REP/SER/LCOM/2D/38) tampak bahwa *wordplay* dengan bentuk REP digunakan untuk menumbuhkan suasana serius. Pengulangan dalam data di atas memberikan penekanan pada aspek-aspek tertentu sehingga atmosfer serius lebih terasa. Pada data dengan kode REP/SER/LITE/3/17 dan REP/SER/LITE/3/18, pengulangan klausa dan kata yang sama (*'Let me go!'* dan *'Quick'*) menunjukkan bahwa bagian itu memang mengandung sesuatu yang penting dan harus segera dikerjakan. Demikian juga dengan frasa *'too far'* pada data berikutnya. Frasa ini mempertegas bahwa mereka telah pergi terlalu jauh meninggalkan bumi. Pengulangan kata *'and'* pada data selanjutnya memberikan gambaran betapa banyaknya orang yang terlibat dalam suasana tersebut.

Selain menggunakan REP, efek serius juga dapat ditimbulkan dengan menggunakan bentuk *wordplay* yang lain, yaitu dengan RHY. Di bawah ini beberapa contoh *wordplay* dalam bentuk RHY yang berfungsi untuk menimbulkan kesan/efek serius.

BSu: *We knew that you would have to **face**  
Some frightful creatures up in **space**.*

BSa: Kami tahu kau pasti harus **menghadapi**  
Makhluk menakutkan di ruang angkasa **sana**.

Kode: RHY/SER/LITE-LAMP/2D/131

BSu: *We even thought we heard the **crunch**  
Of someone eating you for **lunch** . . .'*

BSa: Bahkan kami seperti mendengar bunyi **membahana**  
Dari sesuatu yang malahapmu sebagai makan **siangnya** ...!

Kode: RHY/SER/MODU-LAMP/3/132

BSu: *He had hoped **the noise of the waterfall would drown the arguing voices of the old grandparents in the bed, but it didn't.***

BSa: Ia tadi berharap **bunyi berisik air terjun akan menelan suara pertengkaran** para kakek dan nenek di atas ranjang, tapi ternyata

tidak.

Kode: RHY/SER/LITE/2D/166

Penggunaan rima pada puisi biasanya untuk ‘memperindah’ dan memperdalam makna puisi tersebut. Dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator* cukup banyak dijumpai bagian-bagian dari teks yang berbentuk bait-bait atau syair sebagaimana puisi. Sebagian diantaranya bertujuan untuk memberikan kesan yang lebih serius. Sebagai contoh, pada data dengan kode RHY/SER/LITE-LAMP/2D/131 dan RHY/SER/MODU-LAMP/3/132, kesan serius dan menegangkan muncul salah satunya dengan adanya permainan bunyi rima dari baris-baris tersebut. Pembaca bisa merasakan kengerian yang dialami tokoh yang ada dalam cerita tersebut.

Pada data dengan kode RHY/SER/LITE/2D/166, permainan rima tidak dilakukan dengan menggunakan bait-bait syair, melainkan dengan mendekatkan satu kata dengan kata yang lain, yaitu kata ‘noise’ dan ‘voise’. Disini tampak adanya keinginan yang kuat bahwa suara bising yang ditimbulkan oleh pertengkaran antara para kakek dan nenek bisa tertelan oleh bunyi gemuruh air terjun. Namun ternyata hal itu tidak terjadi. Sebenarnya ini juga merupakan suatu hiperbola untuk menggambarkan betapa riuhnya suara yang ditimbulkan oleh pertengkaran mereka sehingga mengganggu orang lain.

*Wordplay* dalam bentuk ETY juga berpotensi untuk menimbulkan kesan serius pada suatu konteks. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya beberapa data berikut ini.

BSu: *The capsule they were travelling in **was manned** by the three famous astronauts, Shuckworth, Shanks and Showler, all of them handsome, clever and brave.*

BSa: Kapsul yang mengantar mereka itu **dijalankan** tiga astronaut ternama

yaitu Shuckworth, Shanks, dan Showler. Ketiganya tampan pintar dan gagah berani.

Kode: ETY/SER/MODU/2D/26

BSu: *Nobody could **make head or tail** of the shouting. They took it to be some kind of Martian language.*

BSa: Tak ada yang **mengerti maksud jeritan** itu. Mereka piker itu semacam bahasa orang Mars.

Kode: ETY/SER/MODU/2D/109

BSu: *'A bull's eye!' cried Mr Wonka, jumping up and down with excitement. 'I got her with both barrels! I **plussed** her good and proper! That's Vita-Wonk for you!'*

BSa: "Tepat sasaran!" Mr. Wonka berteriak sambil meloncat-loncat gembira. "Aku mengenainya dengan dua laras! Aku **membuatnya jadi plus** dengan betul! Itulah gunanya Vita-Wonk!"

Kode: ETY/SER/LAMP/2D/202

Penggunaan kata dengan makna yang secara etimologis sama berdampak pada kesan serius yang ditimbulkan. Pada ketiga data di atas, ETY digunakan dalam suasana yang serius. Frasa '*was manned*' digunakan untuk menggantikan frasa '*was operated*'. Terjemahan yang cocok untuk frasa ini adalah 'diawaki'. Kata 'dijalankan' terkesan terlalu umum, meskipun maksudnya sama.

Frasa '*make head or tail*' berasal dari permainan melempar koin yang tujuannya untuk mengundi dengan peluang yang sama besarnya. Ini juga untuk menebak-nebak kemungkinan yang bisa muncul. Dalam konteks ini tampak bahwa penggunaan frasa ini bermakna bahwa para tokoh dalam cerita ini tidak bisa menduga kemungkinan apa yang akan terjadi berikutnya. Frasa ini digunakan dalam situasi yang serius.

Kata '*plussed*' digunakan sebagai bentuk *past tense* dari kata kerja '*plus*'. Efek serius yang ditimbulkan tampak dari situasi yang berubah dari menegangkan menjadi mendekati harapan mereka dengan membuat usia Grandma Georgina menjadi positif lagi. Kesan serius dari penggunaan *wordplay* bentuk ini bisa



muncul karena *wordplay* itu sendiri atau memang *wordplay* tersebut digunakan dalam situasi yang serius.

Penggunaan *idiomatic expressions* juga memungkinkan untuk menimbulkan kesan atau efek serius. *Idiomatic expressions* yang digunakan biasanya sudah berubah tidak lagi seperti *idiomatic expressions* aslinya. Sebagai contoh, pada data dengan kode IDI/SER/ADAP/2C/28 frasa '*holy rats*' mengandung penekanan yang bertujuan untuk mengungkapkan rasa terkejut, takut, dan khawatir.

BSu: '**Holy rats!**' cried Shanks. 'What in the name of Nebuchadnezzar is it!'  
 BSa: "**Tikus kurus!**" teriak Shanks. "Demi nama Nebukadnezar, benda apa itu?"  
 Kode: IDI/SER/ADAP/2C/28

Frasa ini bisa bervariasi menjadi '*holy cow*', '*holy mackerel*', dan bahkan bisa menjadi kasar seperti '*holy shit*'. Dalam teks ini digunakan '*holy rats*' karena ada kemungkinan dibuat mirip pelafalannya dengan '*holy rites*'. Meskipun demikian, tujuan atau fungsinya tetap sama. Beberapa contoh data yang lain di bawah ini menunjukkan fenomena yang serupa.

BSu: Miss Tibbs was **the power behind the throne**.  
 BSa: Miss Tibbs **penguasa di balik takhta**.  
 Kode: IDI/SER/LITE/2D/57

BSu: The rest of the group by the bed, including Charlie and Grandpa Joe, had become **as still as stone**.  
 BSa: Semua yang ada di sekitar tempat tidur, termasuk Charlie dan Grandpa Joe, **diam tak bergerak seperti patung**.  
 Kode: IDI/SER/ADAP/2B/93

### b. *Telling Jokes*

Fungsi yang ke dua dari penggunaan *wordplay*, yang juga cukup dominan, adalah *telling jokes* atau menyampaikan humor atau menghadirkan nuansa yang

lucu. *Wordplay* dengan fungsi ini, dalam data, ditemukan sebanyak 90 kasus. Paling banyak dijumpai pada *wordplay* dalam bentuk RHY, ETY, SOU, dan PAR. Bentuk *wordplay* RHY selain mendominasi fungsi yang pertama juga memiliki peran sentral dalam membentuk fungsi yang ke dua ini. Beberapa contoh RHY yang bertujuan menghadirkan nuansa humor dapat dilihat pada data di bawah ini.

BSu: *'Hello, you great Knid! Tell us, how do you **do**?  
You're a rather strange colour **today**.  
Your bottom is purple and lavender **blue**.  
Should it really be looking that **way**?*  
BSa: "Halo, kau Knid besar! Coba katakan, bagaimana **kabarmu**?  
Hari ini sedikit aneh **warnamu**.  
Pantatmu berwarna ungu dan **biru**.  
Apakah sebetulnya memang warnanya **begitu**?"  
Kode: RHY/JOK/LITE-TRAN-MODU/3/100

Kehadiran bait syair di atas bertujuan untuk menggoda para Knids yang merupakan musuh tokoh utama di luar angkasa. Mereka berjuang keras melawan para makhluk luar angkasa tersebut. Setelah berhasil melukai beberapa Knids, mereka mengejek para alien itu dengan syair di atas. Syair di atas mengandung rima abab. Dalam teks bahasa sasaran, syair tersebut diterjemahkan dengan mempertahankan peran rimanya, meskipun berubah menjadi syair dengan rima aaaa. Syair tersebut masih dilanjutkan dengan beberapa bait lagi yang isinya serupa, yaitu berupa ejekan.

Pada data dengan kode RHY/JOK/LITE-MODU-PART-CREA/3/110; RHY/JOK/TRAN-MODU-COMP-OMIS-CREA/B/111; dan RHY/JOK/LITE-REDU-AMPL/3/112, seperti dicantumkan dalam bentuk *wordplay* yang pertama (RHY), semuanya bertujuan untuk mengungkapkan nuansa humor. Syair tersebut merupakan nyanyian Ms Tibbs yang isinya seolah menyindir Sang Presiden.

*commit to user*

Selain RHY, ETY juga berperan penting dalam membangun nuansa humor dalam novel ini. Fenomena ini, misalnya, ditemukan pada data dengan kode ETY/JOK/LITE/2D/153, ETY/JOK/BORR/3/155, ETY/JOK/BORR/3/156, dan ETY/JOK/BORR/3/157. Kutipan data tersebut adalah seperti tercantum di bawah ini.

BSu: *THE BEAK OF A RED-BREASTED WILBATROSS*  
 BSa: **PARUH SEEKOR WILBATROSS BERDADA MERAH**  
 Kode: ETY/JOK/LITE/2D/153

BSu: *THE FOUR TENTACLES OF A QUADROPUS*  
 BSa: EMPAT TANGAN PERABA QUADROPUS  
 Kode: ETY/JOK/BORR/3/155

BSu: *THE HIP (AND THE PO AND THE POT) OF A HIPPOPOTAMUS*  
 BSa: **HIP (DAN PO DAN POT) KUDA NIL (HIPPOPOTAMUS)**  
 Kode: ETY/JOK/BORR/3/156

Kutipan data di atas merupakan bagian dari resep yang dibuat oleh Mr Wonka untuk membuat Wonka-Vite. Permainan kata yang digunakan dapat ditelusuri akar katanya secara etimologis. Semuanya berfungsi untuk menghadirkan suasana yang lucu, dengan membuat nama-nama bumbu ramuan yang aneh dan hampir tidak bisa dijumpai di dalam kenyataan. Misalnya saja hewan/burung yang bernama Wilbatross dalam *'the beak of a red-breasted wilbatross'*. Sangat dimungkinkan bahwa ini diambil dari nama burung albatross. Sementara itu *'beak'* dan *'red-breasted'* memiliki hubungan yang bisa dirunut. Kata *'beak'* bisa bermakna *'judge'*, dan *'red-breasted'* berkonotasi dengan *'scarlet robe'* yang biasa dipakai oleh *chief justice* pada masa Napoleon. Hubungan antar-kata ini begitu rumit dan membentuk frasa benda yang aneh, dan bahkan belum pernah dijumpai.

*commit to user*

Pada frasa *'the four tentacles of a quadropus'* juga dijumpai kejanggalan. *Quadropus* sangat dimungkinkan sebagai penyimpangan dari *octopus* (gurita, yang memiliki delapan tentakel). Para pembuat boneka mainan sering membuat boneka gurita dengan empat tentakel. Maka ada kemungkinan yang dimaksud quadropus adalah gurita dengan empat kaki atau tentakel.

Pada data berikutnya *'the hip of a hippopotamus'* yang ditambah dengan *'and the po and the pot'*. *'Po'* dan *'pot'* adalah bagian dari kata *'hippopotamus'*, meskipun keduanya bisa bermakna sendiri-sendiri. Maka *'hip'* dalam konteks ini bisa bermakna 'panggul'/bagian dari tubuh *hippopotamus*, atau bisa juga dianggap sebagai bagian dari kata *'hippopotamus'*.

*Wordplay* dengan bentuk SOU dan PAR juga berfungsi untuk membangun suasana lucu, meskipun jumlahnya tidak sebanyak RHY dan ETY. Masing-masing ditemukan sejumlah 9 (sembilan) dan 8 (delapan) kasus. Contoh untuk SOU yang berfungsi membangun suasana humor adalah data dengan kode SOU/JOK/BORR-ADAP/3/76, SOU/JOK/BORR-ADAP/3/80, SOU/JOK/BORR-ADAP/3/81, SOU/JOK/BORR-ADAP/3/82, dan SOU/JOK/BORR-ADAP/3/83. Pada data tersebut, *wordplay* yang digunakan merupakan permainan bunyi yang tidak fonologis (tidak membentuk makna) sehingga cenderung terdengar seperti mantra. Contoh data ini telah dijelaskan pada bentuk *wordplay* terutama untuk *playing on sounds*. Penggunaan *wordplay* ini menghadirkan suasana yang kocak ditengah situasi yang mencekam. Kalimat-kalimat yang digunakan cenderung menggoda dan lucu.

Pada bentuk PAR, *knock-knock joke* menjadi salah satu bentuk *joke* yang digunakan, seperti pada data dengan kode PAR/JOK/ADAP-BORR-META-LITE-MODU/3/67 di bawah ini.

- BSu: *'Knock-Knock,' said the President.*  
*'Who's there?' said the Soviet Premier.*  
*'Warren.'*  
*'Warren who?'*  
*'Warren Peace by Leo Tolstoy,' said the President.*
- BSa: “Tok-tok,” kata Presiden.  
 “Siapa di situ?” Perdana Menteri Soviet bertanya.  
 “Waren.”  
 “Warren siapa?”  
 “Warren Peace oleh Leo Tolstoy,” Presiden memberitahu.  
 ---  
<sup>1</sup>Ini plesetan buku *War and Peace* karya pengarang Rusia terkenal, Leo Tolstoy
- Kode: PAR/JOK/ADAP-BORR-META-LITE-MODU/3/67

Bentuk PAR lain yang menghasilkan suasana humor dijumpai pada data dengan kode PAR/JOK/MODU-LITE-BORR-CREA/2B/69 di bawah ini.

- BSu: *'It is very difficult to phone people in China, Mr President,' said the Postmaster General. 'The country's so full of Wings and Wongs, every time you wing you get the wong number.'*
- BSa: “Sulit sekali menelepon orang di Cina, Mr. Presiden,” ujar Kepala Kantor Pos. “Negara itu begitu **penuh dengan Wing dan Wong**, sehingga setiap kali **kita menelepon, yang mengangkat kalau tidak Wing ya Wong.**”
- Kode: PAR/JOK/MODU-LITE-BORR-CREA/2B/69

Kata ‘wing’ dan ‘wong’ diparonimikan dengan kata ‘ring’ dan ‘wrong’. Selain itu, nama-nama orang China sering menggunakan nama ‘Wong’, meskipun jarang yang menggunakan nama ‘Wing’. *Joke* yang seperti ini tidak mudah untuk disampaikan dalam bahasa lain, seperti bahasa Indonesia. Untuk menghasilkan efek yang sama, hasil terjemahan menggunakan lebih dari satu teknik. Hasilnya,



selain berhasil mempertahankan bunyi ‘wing’ dan ‘wong’, teks bahasa sasaran juga berhasil mempertahankan fungsi dari *wordplay* itu sendiri.

### c. *Breaking Taboo* (TAB)

Secara kuantitatif, penggunaan *wordplay* dengan fungsi *breaking taboo* tidak banyak, jumlahnya ada 13 (tiga belas) kasus. Dari ketiga belas kasus tersebut, yang paling sering muncul adalah *wordplay* dengan bentuk IDI. Adapun *wordplay* bentuk yang lain tidak terlalu dominan, hanya satu atau dua kasus saja, misalnya ONS, ETY dan MULB. Tujuan dari *breaking taboo* adalah untuk menyampaikan ungkapan-ungkapan yang tadinya dianggap tabu oleh pembaca. Ungkapan-ungkapan tersebut diubah sedemikian rupa sehingga tidak lagi terasa tabu. Beberapa contoh fungsi *wordplay* untuk mengurangi/menghilangkan tabu antara lain seperti pada data di bawah ini.

BSu: *'You must be loopy, Shanks,' declared the President. 'You're **dotty as a doughnut!** Let me talk to Showler!'*

BSa: “Kau pasti ngawur, Shanks,” ujar Presiden. “**Otakmu beku seperti es!** Biarkan aku bicara dengan Showler!”

Kode: IDI/TAB/ADAP/2B/35

BSu: *'That's not a bed, you **drivelling thickwit!**' yelled the President.*

BSa: “Itu bukan tempat tidur, **otak bebal!**” Presiden berteriak.

Kode: IDI/TAB/ADAP/2D/36

Beberapa contoh data di atas menunjukkan umpatan yang memiliki makna yang kasar. Namun dengan dibuat seolah menjadi frasa yang idiomatis dengan kosa kata yang dekat dengan anak-anak, umpatan yang awalnya terasa kasar dan tabu menjadi lebih halus. Frasa ‘*dotty as doughnut*’ bermakna ‘*stupid*’ atau ‘*mentally ill*’. Makna yang negatif tersebut dibuat lebih halus dengan menjadikannya *simile*, sehingga orang yang ‘bodoh’ diibaratkan dengan donat

*commit to user*

(kue yang tengahnya kosong, untuk menggambarkan orang yang tidak punya otak).

Demikian pula halnya dengan frasa *'drivelling thickwit'*. Makna secara harfiah sama dengan frasa *'dotty as doughnut'*. Hanya saja frasa *'drivelling thickwit'* memiliki nuansa yang lebih kasar. Kata *'drivelling'* sendiri bermakna *'idiot'*, sementara *'thickwit'* berasal dari kata *'fuckwit'* yang artinya *'stupid person'*. Untuk mengurangi kesan bahasa yang kasar dan tabu bagi anak-anak, maka digunakanlah frasa *'drivelling thicwit'*.

Selain IDI, ONS dan ETY juga digunakan untuk *breaking taboo*. Beberapa data di bawah ini menunjukkan fenomena tersebut.

BSu: *'Screaming scorpions!' cried the President. 'You mean to tell me they could be coming from . . . from . . . from somewhere else?'*

BSa: *"Kalajengking melengking!"* Presiden berteriak. "Maksudmu mereka mungkin saja berasal dari . . . dari . . . dari *tempat lain?*"

Kode: ONS/TAB/MODU-ADAP/3/85

BSu: *'Snorting snozzwangers!' he yelled, picking himself up and waving the letter about as though he were swatting mosquitoes.*

BSa: *"Kepiting keriting!"* teriaknya, bangkit dan melambai-lambaikan surat itu seolah menepuk nyamuk.

Kode: ONS/TAB/ADAP/2B/218

Data dengan kode ONS/TAB/MODU-ADAP/3/85 dan ONS/TAB/ADAP/2B/218 merupakan contoh *wordplay* dengan fungsi *breaking taboo* dengan bentuk ONS. Frasa *'screaming scorpion'* memiliki struktur onset yang hampir sama, yaitu dengan *consonant clusters* /scr/ dan /sc/. Frasa *'screaming scorpion'* juga merupakan umpatan sebagaimana frasa-frasa sebelumnya. Frasa idiomatis ini tidak benar-benar ada dalam bahasa Inggris dan hanya dibuat untuk keperluan dalam novel ini saja. Dalam teks bahasa sasaran, frasa ini diterjemahkan menjadi *'kalajengking melengking'*. Kiranya hasil terjemahan ini cukup berhasil

mempertahankan makna secara harfiah dan penggunaan *wordplay*. Secara harfiah, ‘*scorpion*’ bermakna ‘kalajengking’, sedangkan ‘*screaming*’ bermakna ‘berteriak’ yang dianggap bisa menghasilkan suara yang ‘melengking’. Pesan dari frasa tersebut bisa tersampaikan dengan cukup baik. Dari sisi bentuk, *wordplay* yang awalnya ONS berubah menjadi *wordplay* dengan bentuk RHY. Pada prinsipnya, kedua ungkapan BSu dan BSA sama-sama mengandung *wordplay* dengan memainkan bunyi/*phoneme*.

Frasa ‘*Snorting snozzwangers*’ memiliki fungsi yang sama dengan frasa sebelumnya. Hanya saja secara harfiah, makna dari *noun head*-nya berbeda. Dalam beberapa kamus tidak dijumpai kata ‘*snozzwanger*’. Kata ini semacam umpatan saja yang asal sebut untuk membentuk onset yang sama dengan kata ‘*snorting*’ yang bisa dimaknai ‘membentak’. Ketika frasa tersebut diterjemahkan menjadi ‘kepiting keriting’, makna secara harfiah sangat jauh berbeda. Akan tetapi, fungsi bahasanya sama, dan keduanya mengandung *wordplay* dengan memainkan bunyi/*phoneme* (*onset* dan *rhyme*).

BSu: ‘How the **heck** would I know?’ said Ground Control. ‘Are they heading for our Space Hotel?’

BSa: “**Mana aku tahu?**” tukas Pusat Kontrol. “Apakah mereka sedang menuju ke arah Hotel Angkasa kita?”

Kode: ETY/TAB/OMIS/2D/31

Data dengan kode ETY/TAB/OMIS/2D/31 menggunakan *etymological pun* untuk mengungkapkan hal yang tabu. Kata ‘*heck*’ dalam frasa ‘*how the heck*’ berasal dari kata ‘*hell*’. Penggunaan kata ‘*hell*’ akan membuat ungkapan tersebut terasa sangat kasar bagi anak-anak. Baik ‘*hell*’ maupun ‘*heck*’ memiliki fungsi bahasa yang sama, yaitu untuk mengungkapkan perasaan marah atau terkejut. Keduanya merupakan kata seru. *commit to user*

#### d. Multifunction Wordplay

Selain dengan fungsi tunggal sebagaimana dibahas di atas, *wordplay* juga memiliki fungsi majemuk. Artinya, satu ungkapan yang mengandung *wordplay* tertentu memiliki lebih dari satu fungsi. Dalam penelitian ini ditemukan ada 4 (empat) data yang menunjukkan fenomena tersebut. Data tersebut adalah data dengan kode ETY/TAB-SER/ADAP/3/126, REP-PAR/SER-JOK/BORR-LITE-MODU/2D/68, REP/SER-JOK/MODU-LITE/3/134, dan RHY/JOK-TAB/LITE-BORR-MODU/3/116. Data tersebut adalah sebagai berikut.

- BSu: *'It's tying us up like a parcel!' yelled Grandma Josephine.  
'Bunkum!'* said Mr Wonka.
- BSa: “Ia mengikat kita seperti kado!” teriak Grandma Josephine.  
“**Omong Kosong!**” tukas Mr. Wonka.
- Kode ETY/TAB-SER/ADAP/3/126
- BSu: *'Now see here, **Yugetoff!** You get those astronauts of yours **off** that Space Hotel of ours this instant! Otherwise, I'm afraid we're going to have to show you just where you get off, **Yugetoff!**'*
- BSa: “Nah, sekarang dengar dulu, **Yugetoff!** **Bawa pergi** para astronaut kalian dari Hotel Angkasa Kami sekarang juga! Kalau tidak, kami akan menunjukkan di mana **kau harus mendarat, Yugetoff!**”
- Kode: REP-PAR/SER-JOK/BORR-LITE-MODU/2D/68
- BSu: *'Ah-ha,' I said. 'This little **clot**  
Could be a **politician.**'  
'Nanny,' he cried. 'Oh Nanny, **what**  
A super **proposition!**'*
- BSa: “Ah-ha,” kataku. “Anak tolol satu **ini**  
Bisa jadi **politikus.**”  
“Nanny,” teriaknya. “Oh **Nanny**,  
Usul itu sangat **bagus!**”
- Kode: RHY/JOK-TAB/LITE-BORR-MODU/3/116

Pada data dengan kode ETY/TAB-SER/ADAP/3/126, *etymological pun* yang digunakan menghasilkan dua efek fungsi secara bersamaan, yaitu *breaking taboo* dan *raising serious effect*. Kata ‘bunkum’ secara etimologis telah dijelaskan pada bagian bentuk *wordplay*, yaitu memiliki makna ‘nonsense’. Kata ‘nonsense’

sering kali dianggap tidak tepat diucapkan dihadapan anak-anak. Kata tersebut juga sering diucapkan dengan lebih kasar, seperti '*shit*' atau '*bull shit*'. Ini tentunya akan terasa tabu jika diucapkan di depan anak-anak. Selain itu, kata '*bunkum*' dalam konteks ini juga diucapkan pada saat yang serius, sehingga penggunaan *wordplay* dalam konteks ini juga memiliki fungsi untuk membangun nuansa serius.

Data dengan kode REP-PAR/SER-JOK/BORR-LITE-MODU/2D/68, selain mengandung dua bentuk *wordplay* juga memiliki fungsi majemuk. *Wordplay* ini mengandung unsur REP dengan mengulang '*you get off*' dan mengandung PAR dengan menggunakan paronim '*you get off*' dan '*yugetoff*'. Selain membangun suasana serius dengan pengulangan '*you get off*', *wordplay* ini juga mengandung unsur humor dengan memparonimkan bunyi '*you get off*' dengan '*yugetoff*'. Sayangnya, unsur humor tidak bisa tersampaikan dalam teks BSa, karena '*you get off*' diterjemahkan menjadi 'bawa pergi' dan 'kau harus mendarat'. Kedua hasil terjemahan tersebut menghilangkan bentuk paronim sekaligus fungsinya.

Pada data RHY/JOK-TAB/LITE-BORR-MODU/3/116, *playing on rhyme* digunakan untuk menghasilkan nuansa humor sekaligus mengungkap tabu. Pilihan kata '*clot*' bermakna '*stupid person*' dan digunakan untuk menghilangkan kesan kasar pada frasa '*stupid person*'. Selain itu pilihan kata '*clot*' juga bermaksud untuk membentuk rima dengan bunyi pada kata '*what*'. Teks hasil terjemahan cukup bagus dengan makna harfiah yang sama dan mengandung unsur rima abab yang sama pula. Hal ini muncul juga karena gabungan beberapa teknik penerjemahan.

*commit to user*



### C. Teknik Penerjemahan *Wordplay* dalam Novel *Charlie and the Great Glass Elevator*

#### 1. Terjemahan Harfiah atau *Literal Translation* (LITE)

Menerjemahkan dengan menggunakan teknik literal atau harfiah kadang dianggap tidak bisa menghasilkan teks yang berkualitas. Ada anggapan bahwa terjemahan yang harfiah bersifat kaku dan tidak alami. Anggapan ini bisa saja benar, manakala ada suatu idiom, misalnya, diterjemahkan secara harfiah. Hasilnya akan menjadi ungkapan yang tidak idiomatis sehingga tidak atau kurang berterima dalam budaya sasaran. Sebagai contoh, ada ungkapan dalam bahasa Inggris '*kill two birds with one stone*'. Jika ungkapan itu diterjemahkan secara harfiah menjadi 'membunuh dua burung dengan satu batu', hasilnya dianggap tidak idiomatis dalam bahasa Indonesia.

Dalam penerjemahan *wordplay*, terutama dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator*, *literal translation* atau teknik penerjemahan secara harfiah cukup banyak dijumpai. Setidaknya ditemukan 36 (tiga puluh enam) data yang menggunakan teknik ini. Beberapa diantaranya dapat dilihat dalam kutipan di bawah ini.

BSu: *Mr Willy Wonka, chocolate-maker extraordinary.*

BSa: Mr. Willy Wonka, **pencipta cokelat yang luar biasa.**

Kode: ASY/SER/LITE/2D/1

Pada data di atas, *wordplay* dengan bentuk *asyntactic pun* diterjemahkan dengan teknik literal, setiap kata diterjemahkan sebagaimana makna kata tersebut dalam kamus. Hasilnya, secara harfiah makna dan pesan tersampaikan dengan akurat. Namun, aspek *asyntactic pun* harus dikorbankan.

*commit to user*

BSu: *'He's cracked as a crab!' said Grandma Georgina.*  
 BSa: "Ia **sinting seperti kepiting!**" sembur Grandma Georgina.  
 Kode: IDI/SER/LITE/3/10

Pada data dengan kode IDI/SER/LITE/3/10, teknik *literal translation* juga digunakan. Kata '*cracked*' bisa bermakna 'gila' atau 'sinting' dalam situasi informal, kata '*as*' bermakna 'seperti', sedangkan '*crab*' bermakna 'kepiting'. Secara harfiah, makna dan pesan tersampaikan dengan baik. Yang menarik dalam kasus ini, dalam teks BSa dipilih kata 'sinting'. Pemilihan kata ini ternyata berdampak positif pada pembentukan *wordplay* dalam teks BSa. Permainan bunyi *onset* pada teks BSu direalisasikan dalam permainan bunyi *rhyme* pada teks BSa. Artinya, teks BSa berhasil merealisasikan pesan sekaligus bentuk dari ungkapan teks BSu, meskipun ada perbedaan bentuk *wordplay* yang digunakan.

BSu: *'Let me go!' cried Mr Wonka, 'I've got to press that button or we'll go too high! Let me go! Let me go!' But Grandma Josephine hung on. 'Charlie!' shouted Mr Wonka. 'Press the button! The green one! Quick, quick, quick!'*  
 BSa: "**Lepaskan aku!**" teriak Mr. Wonka. "Aku harus memencet tombol itu, kalau tidak kita akan terbang terlalu tinggi! **Lepaskan! Lepaskan!**" Tapi Grandma Josephine menahannya terus. "Charlie!" teriak Mr. Wonka. "Pencet tombol itu! Yang berwarna hijau! Cepat, cepat, cepat!"  
 Kode: REP/SER/LITE/3/17

BSu: *'Let me go!' cried Mr Wonka, 'I've got to press that button or we'll go too high! Let me go! Let me go!' But Grandma Josephine hung on. 'Charlie!' shouted Mr Wonka. 'Press the button! The green one! Quick, quick, quick!'*  
 BSa: "Lepaskan aku!" teriak Mr. Wonka. "Aku harus memencet tombol itu, kalau tidak kita akan terbang terlalu tinggi! Lepaskan! Lepaskan!" Tapi Grandma Josephine menahannya terus. "Charlie!" teriak Mr. Wonka. "Pencet tombol itu! Yang berwarna hijau! **Cepat, cepat, cepat!**"  
 Kode: REP/SER/LITE/3/18

BSu: *"Did we go too far?" Charlie asked. 'Too far?' cried Mr Wonka. 'Of course we went too far! You know where we've gone, my friends? We've gone into orbit!'*  
 BSa: "Apakah kita pergi **terlalu jauh?**" tanya Charlie.

“**Terlalu jauh?**” teriak Mr. Wonka. “Tentu saja kita pergi **terlalu jauh!** Kalian tahu kita sudah pergi kemana, teman-teman? Kita sudah masuk orbit!”

Kode: REP/SER/LITE/3/19

*Wordplay* dalam bentuk *punning repetition* seperti dalam data dengan kode REP/SER/LITE/3/17, REP/SER/LITE/3/18, dan REP/SER/LITE/3/19 juga menggunakan teknik *literal translation*. Hasilnya, ketiga ungkapan dalam BSa pada data tersebut berhasil merealisasikan makna dan bentuk *wordplay* yang terdapat dalam teks BSu.

## 2. Modulasi atau *Modulation* (MODU)

Modulasi merupakan suatu bentuk teknik penerjemahan yang merubah sudut pandang, fokus, atau kategori kognitif ungkapan dalam teks BSu ke dalam suatu ungkapan dalam BSa, baik secara leksikal maupun secara gramatikal. Sebagai contoh, ‘*oh, I cut my finger*’ diterjemahkan menjadi ‘aduh, jariku teriris’.

Dalam proses penerjemahan, penerjemah sering menggunakan strategi modulasi untuk memecahkan permasalahan penerjemahan. Demikian juga dalam penerjemahan ungkapan yang mengandung *wordplay*. Banyak ditemukan dalam data adanya penggunaan teknik ini, terutama modulasi digabung dengan teknik lain. Namun secara statistik, penggunaan modulasi sebagai teknik tunggal pada penerjemahan *wordplay* dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator*, jumlahnya hanya 4 (empat) kasus. Ini ditemukan pada data dengan kode REP/SER/MODU/3/4, ETY/SER/MODU/2D/26, dan ETY/SER/MODU/2D/109. Selebihnya, teknik modulasi dimodifikasi dengan penggunaan teknik lain.

BSu: ‘You **amaze** me,’ said Grandma Josephine.  
 ‘Dear lady,’ said Mr Wonka, ‘you are new to the scene. When you have

*been with us a little longer, nothing will **amaze** you.'*

BSa: “**Menakjubkan**,” kata Grandma Josephine.  
 “Nyonya tersayang,” ujar Mr. Wonka, “kau belum lama bergabung. Bila kau sudah lebih lama bersama kami, tak ada lagi yang akan membuatmu **takjub**.”

Kode: REP/SER/MODU/3/4

BSu: *The capsule they were travelling in **was manned** by the three famous astronauts, Shuckworth, Shanks and Showler, all of them handsome, clever and brave.*

BSa: Kapsul yang mengantar mereka itu **dijalankan** tiga astronaut ternama yaitu Shuckworth, Shanks, dan Showler. Ketiganya tampan pintar dan gagah berani.

Kode: ETY/SER/MODU/2D/26

BSu: *Nobody could **make head or tail** of the shouting. They took it to be some kind of Martian language.*

BSa: Tak ada yang **mengerti maksud jeritan** itu. Mereka piker itu semacam bahasa orang Mars.

Kode: ETY/SER/MODU/2D/109

Pada data dengan kode REP/SER/MODU/3/4, kata '*amaze*' tidak semuanya diterjemahkan menjadi 'menakjubkan'. Ada perubahan sudut pandang pada penerjemahan kata '*amaze*' yang kedua, dari 'menakjubkan' menjadi 'membuatmu takjub'. Penyebab perubahan sudut pandang itu antara lain perubahan kata kerja '*amaze*' menjadi *verb group* 'membuatmu takjub'.

Pada data dengan kode ETY/SER/MODU/2D/26, frasa '*was manned*' yang mengandung *etymological pun* (dari kata '*man*') diterjemahkan menjadi 'dijalankan' dari kata dasar 'jalan'. Terjadi perubahan aspek kognitif dari '*man*' yang bermakna 'manusia' atau 'laki-laki' menjadi 'jalan'. Keduanya, '*was manned*' dan 'dijalankan', pada dasarnya memiliki makna dan pesan yang sama, sehingga secara harfiah tidak ada masalah. Namun, jika dilihat bentuknya, aspek *etymological pun* terabaikan. Akan lebih baik apabila '*was manned*'

diterjemahkan menjadi 'diawaki' karena kata 'awak' lebih dekat dengan kata 'manusia'.

Pada data berikutnya, ETY/SER/MODU/2D/109, frasa '*make head or tail*' diterjemahkan menjadi 'mengerti maksud'. Dalam kasus ini juga terjadi perubahan aspek kognitif. *Etymological pun* juga terabaikan.

### 3. Adaptasi Budaya atau *Adaptation* (ADAP)

Adaptasi berarti mengganti elemen budaya teks bahasa sumber ke dalam elemen budaya yang dikenal dalam bahasa sasaran. Adaptasi biasanya menjadi pilihan bagi penerjemah untuk membuat teks terjemahan lebih dekat dengan pembaca sasaran. Teknik adaptasi juga digunakan dalam menerjemahkan *wordplay* yang terdapat pada novel *Charlie and the Great Glass Elevator*. Secara statistik jumlahnya cukup banyak, yaitu 17 kasus. Berikut ini beberapa diantaranya.

BSu: '*Are you sure it's him?*'  
'*Not sure, but it's certainly a warm possibility, Mr President. After all, Mr Hilton's got hotels in just about every country in the world but he hasn't got one in space. And we have. He must be **madder than a maggot!***'

BSa: "Apakah kau yakin betul dia orangnya?"  
"Tidak yakin, tapi jelas kemungkinan besar begitu, Mr. Presiden. Apalagi, Mr. Hilton kan punya hotel hamper di setiap Negara di dunia tapi tak punya hotel di ruang angkasa. Dan kita punya. Pasti ia **seperti kebakaran janggut!**"

Kode: IDI/SER/ADAP/3/65

Pada data di atas, frasa idiomatis '*madder than a maggot*' diadaptasi menjadi 'seperti kebakaran janggut'. Orang yang dalam keadaan sangat marah biasanya disamakan dengan kambing yang kebakaran jenggot. Dalam teks BSa di atas, kata 'kambing' dihilangkan karena dengan penghilangan tersebut membuat



kalimat lebih efisien dan sebagai idiom, semua orang sudah dianggap mengetahui asal ungkapan tersebut.

BSu: *'He's **cracked as a crayfish!**' cried Grandma Georgina.*

BSa: "Ia tak **punya otak seperti udang!**" teriak Grandma Georgina.

Kode: IDI/TAB/ADAP/3/128

Frasa '*cracked as a crayfish*' sangat mirip dengan contoh sebelumnya '*cracked as a crab*'. Ada elemen *wordplay* yang serupa pada keduanya. Namun, dalam data IDI/TAB/ADAP/3/128, '*crayfish*' diterjemahkan dengan 'udang' karena kedekatan bentuknya. Pada saat yang bersamaan, ungkapan tersebut diadaptasi ke dalam ungkapan dalam bahasa sasaran yang mengandung kata yang sama, yaitu '*crayfish*' atau 'udang'. Dalam bahasa Indonesia, ungkapan yang bisa menggambarkan kesan yang sama yaitu 'otak udang'. Orang yang bodoh biasanya disebut tidak punya otak seperti 'udang' karena udang dianggap tidak punya otak.

BSu: *'**Snorting snozzwangers!**' he yelled, picking himself up and waving the letter about as though he were swatting mosquitoes.*

BSa: "**Kepiting keriting!**" teriaknya, bangkit dan melambai-lambaikan surat itu seolah menepuk nyamuk.

Kode: ONS/TAB/ADAP/2B/218

Pada data ONS/TAB/ADAP/2B/218 ini, adaptasi dilakukan karena memang sulit mencari padanan kata '*snozzwangers*' dalam bahasa sasaran. Kata tersebut tidak ditemukan dalam berbagai kamus. Oleh karenanya kata 'kepiting' digunakan karena dekat dengan pembaca sasaran. Adaptasi permainan bunyi juga dilakukan dari kesamaan bunyi onset menjadi permainan bunyi *rhyme*. Meskipun secara harfiah keduanya memiliki makna yang jauh berbeda, namun kesan yang ditimbulkan sama, keduanya merupakan umpatan.

#### 4. Pinjaman atau *Borrowing* (BORR)

*Borrowing* hampir selalu menghasilkan terjemahan yang akurat karena setiap komponen dalam BSu direalisasikan dalam BSa. *Borrowing* bisa bersifat *pure borrowing* maupun *naturalized borrowing*. Dalam penelitian ini, teknik *borrowing* juga ditemukan pada beberapa kasus. Meski jumlahnya tidak cukup banyak, 13 (tiga belas) kasus, kehadirannya tidak bisa diabaikan. *Borrowing* dapat ditemukan pada beberapa *proper nouns* seperti pada data ONS/JOK/BORR/3/27, ETY/SER/BORR/3/29, dan SOU/JOK/BORR/3/124 berikut ini.

BSu: *The capsule they were travelling in was manned by the three famous astronauts, **Shuckworth, Shanks and Showler**, all of them handsome, clever and brave.*

BSa: Kapsul yang mengantar mereka itu dijalankan tiga astronaut ternama yaitu **Shuckworth, Shanks, dan Showler**. Ketiganya tampan pintar dan gagah berani.

Kode: ONS/JOK/BORR/3/27

BSu: *'Holy rats!' cried Shanks. 'What in the name of **Nebuchadnezzar** is it!'*

BSa: “Tikus kurus!” teriak Shanks. “Demi nama **Nebukadnezzar**, benda apa itu?”

Kode: ETY/SER/BORR/3/29

BSu: *'Shanks!' cried the President. 'Where are you, Shanks? . . . Shuckworth! Shanks! Showler! . . . **Showlworth! Shucks! Shankler! . . . Shankworth! Show! Shuckler!** Why don't you answer me?!'*

BSa: “Shanks!” panggil Presiden. “Di mana kau Shanks ...? Shuckworth! Shanks! Showler ...! **Showlworth! Shucks! Shankler ...! Shankworth! Show! Shuckler!** Mengapa kalian tak menjawab kami?”

Kode: SOU/JOK/BORR/3/124

Pada kasus ini, nama-nama tokoh dalam cerita BSu dipakai juga dalam teks BSa meskipun nama-nama tersebut terdengar asing di telinga pembaca sasaran. Dalam beberapa cerita anak, nama tokoh banyak yang mengalami adaptasi atau perubahan. Misalnya pada cerita dalam *Disney World*. Dalam versi bahasa Indonesia muncul nama-nama seperti Kwik, Kwek, Kwak, Kiki, Koko,

*commit to user*

Paman Gober, dll. Dalam terjemahan novel *Charlie and the Great Glass Elevator* semua nama tokoh menggunakan nama sebagaimana dalam teks bahasa sumber, bahkan untuk sebutan *Grandma*, *Grandpa*, *Nanny*, dan *Miss*. Selain nama-nama tokoh dalam cerita, jenis-jenis binatang yang ada juga dipinjam, seperti *manticore*, *whiffle bird*, *warthog*, *cockatrice*, *unicorn*, dll.

### 5. Peringkasan Unsur Kebahasaan atau *Linguistic Compression* (LCOM)

Teknik *linguistic compression* merupakan teknik mensitesis elemen kebahasaan. Biasanya teknik ini dilakukan pada *simultaneous interpreting* atau *subtitling*. Pada novel *Charlie and the Great Glass Elevator* terdapat beberapa *wordplay* yang diterjemahkan dengan teknik ini, yaitu sejumlah 8 (delapan) kasus. Hasil terjemahan *wordplay* dengan menggunakan teknik ini tidak mencapai pada derajat kesepadanan yang paling tinggi. Sebagai contoh data di bawah ini.

BSu: 'Everyday,' said Mr Wonka, 'I get **deaf** and **deaf**. Remain me, please, to call up my ear doctor the moment we get back.'

BSa: "Setiap hari," kata Mr. Wonka, "aku **semakin tuli**. Tolong ingatkan aku untuk menghubungi dokter telingaku begitu kita sampai."

Kode: REP/SER/LCOM/2D/5

BSu: *But as the Great elevator continued to streak upward **further and further** away from the earth, even Charlie began to feel a trifle nervous.*

BSa: Tapi ketika Elevator Luar Biasa terus melesat **makin tinggi** menjauhi daratan, bahkan Charlie pun mulai agak gugup.

Kode: REP/SER/LCOM/2D/14

BSu: 'What a **lousy rotten rotten** this is! They tell me I'm going to the Chocolate Factory to have a good time and I finish up being a mother to my father-in-law.'

BSa: "Betapa **menyebalkan!** Mereka bilang aku diajak ke Pabrik Cokelat untuk bersenang-senang, tapi sekarang malah menjadi ibu dari ayah mertuaku."

Kode: REP/SER/LCOM/2D/195

*commit to user*

Tiga contoh data di atas menggunakan *wordplay* dalam bentuk *punning repetition* (REP). Ketiganya diterjemahkan dengan teknik *linguistic compression* dengan mensarikan maksud dari pengulangan/penegasan ungkapan. Dengan teknik ini, aspek makna atau pesan tersampaikan, sedangkan aspek *punning repetition* tidak direalisasikan.

Selain pada *punning repetition*, *linguistic compression* juga digunakan pada *wordplay* dengan bentuk *asyntactic pun* di bawah ini.

- BSu: 'Oh, no, I just made those up to scare the White House,' Mr Wonka answered. 'But there is nothing made up about Vermicious Knids, **believe you me**. ...'  
 BSa: "Oh tidak, aku tadi hanya mengarang untuk menakut-nakuti Gedung Putih," Mr. Wonka memberitahu. "Tapi Knids pengacau ini sama sekali bukan karangan, **percayalah**. ..."  
 Kode: ASY/SER/LCOM/2D/97

Klausa '*believe you me*' diterjemahkan secara singkat dan diambil sarinya saja menjadi '*percayalah*'. Dengan teknik ini makna pesan tersampaikan, sedangkan bentuk *wordplay* tidak direalisasikan.

## 6. Generalisasi atau *Generalisation* (GENE)

Generalisasi artinya menerjemahkan suatu ungkapan dengan ungkapan lain yang lebih umum. Teknik ini cukup banyak dipakai dalam penerjemahan *wordplay*, terutama jika digabung dengan teknik lain. Sedangkan sebagai teknik tunggal, dalam data hanya ditemukan 1 (satu) kasus generalisasi. Sebagai teknik, generalisasi tidak menghasilkan makna yang memiliki derajat kesepadanan yang tinggi. Contoh data di bawah ini dapat menjelaskan fenomena tersebut.

- BSu: 'Madam,' said Mr Wonka, 'I never joke.'  
 'Oh, my dears!' cried Grandma Georgina. 'We'll be **lixivated**, every one of us!'  
*commit to user*

BSa: “Madam,” ujar Mr. Wonka, “aku tak pernah bercanda.”  
 “Aduh, celaka!” teriak Grandma Geordina. “Kita semua akan **hancur**, semuanya!”  
 Kode: ETY/SER/GENE/2D/13

Kata kerja *'lixivate'* dimungkinkan berasal dari kata kerja *'laxative'* yang artinya *'to be crushed and terner to liquid at the same time'*. Sedangkan dalam teks bahasa sasaran dijumpai padanannya sebagai *'hancur'*. Dalam bahasa Indonesia, *'hancur'* bisa bermacam-macam, seperti *'hancur lebur'* atau *'hancur berkeping-keping'*. Oleh karenanya data ini diklasifikasikan dalam teknik generalisasi.

## 7. Amplifikasi atau *Amplification* (AMPL)

Teknik ini sifatnya memberikan tambahan detail yang tidak diformulasikan dalam teks bahasa sumber, bisa berupa tambahan informasi atau parafrase yang eksplikatif. Teknik ini dapat di jumpai pada data dengan kode REP/SER/AMPL/3/15 dan ETY/SER/AMPL/3/30.

BSu: **Higher and higher** rushed the Great Glass Elevator until soon they could see the countries and oceans of the earth spread out below them like a map.  
 BSa: Elevator Kaca Luar Biasa meluncur **makin tinggi dan terus bertambah tinggi** sehingga mereka bisa melihat negara-negara dan lautan di bumi jauh di bawah mereka seperti kalau melihat peta.  
 Kode: REP/SER/AMPL/3/15

Pada data ini, frasa pengulangan *'higher and higher'* bisa saja diterjemahkan dengan teknik LCOM menjadi *'makin tinggi'*, yang secara literal makna sudah tersampaikan. Namun, pada kasus ini, frasa pengulangan tersebut diterjemahkan dengan penambahan *'dan terus bertambah tinggi'* yang bermaksud untuk memberikan penegasan. *commit to user*



BSu: *'I swear it!' cried poor Shuckworth. 'There's three of them in nightshirts! Two old women and one old man! I can see them clearly! I can even see their faces! Jeepers, **they're older than Moses!** They're about ninety years old!'*

BSa: “Aku bersumpah!” seriak Shuckworth yang malang. “Ada tiga di antara mereka yang memakai baju tidur! Dua wanita tua dan satu pria tua! Aku bisa melihat mereka dengan jelas sekali! Bahkan aku bisa melihat wajah mereka! Ya ampun, **mereka lebih tua daripada Nabi Musa!** Paling tidak kira-kira sembilan puluh tahunan!”

Kode: ETY/SER/AMPL/3/30

Pada data dengan kode ETY/SER/AMPL/3/30, penambahan kata 'Nabi' memberikan deskripsi atau tambahan informasi bahwa 'Musa' yang dimaksud adalah 'Nabi Musa'. Pada kasus ini, amplifikasi tidak merubah bentuk dan fungsi *wordplay* yang terdapat dalam teks bahasa sumber.

## 8. Deskripsi atau *Description* (DESC)

Berbeda dengan teknik sebelumnya, *description* menggantikan ungkapan atau istilah dalam bahasa sumber dengan deskripsi dari ungkapan atau istilah tersebut. Pada data ditemukan 2 (dua) kasus penerjemahan dengan teknik ini, yang semuanya merupakan *wordplay* dalam bentuk *etymological puns*. Kedua data yang dimaksud adalah data dengan kode ETY/SER/DESC/2D/25 dan ETY/SER/DESC/2D/202.

BSu: *Several kings and queens had **cabled** the White House in Washington for reservations, and a Texas millionaire called Orson Cart, who was about to marry a Hollywood starlet called Helen Highwater, was offering one hundred thousand dollars a day for the honeymoon suite.*

BSa: Beberapa raja dan ratu **mengirim telegram** pada Gedung Putih di Washington untuk memesan tempat. Jutawan Texas bernama Orson Cart yang akan menikahi bintang film Hollywood bernama Helen Highwater bersedia membayar seratus juta rupiah semalam untuk menyewa kamar bulan madu.

Kode: ETY/SER/DESC/2D/25

BSu: *'A bull's eye!' cried Mr Wonka, jumping up and down with excitement.*

*'I got her with both barrels! I **plussed** her good and proper! That's Vita-Wonk for you!*

BSa: "Tepat sasaran!" Mr. Wonka berteriak sambil meloncat-loncat gembira. "Aku mengenainya dengan dua laras! Aku **membuatnya jadi plus** dengan betul! Itulah gunanya Vita-Wonk!"

Kode: ETY/SER/DESC/2D/202

Kata '*cabled*' dan '*plussed*' merupakan kata kerja. Keduanya tidak bisa diterjemahkan menjadi 'mengkabeli' dan 'menambah'. Keduanya harus dipahami maksudnya bahwa '*cabled*' maksudnya '*sending information through telegraph*' dan '*plussed*' sebagai '*make something into plus*' bukan '*add something*'. Sehingga dalam penerjemahannya keduanya perlu dideskripsikan menjadi 'mengirim telegram' dan 'membuatnya jadi plus'.

## 9. Penghilangan atau *Omission* (OMIS)

*Omission* dalam kasus ini berbeda dengan *reduction* yang ditawarkan oleh Molina dan Albir. Molina dan Albir mengatakan bahwa *reduction* berarti '*to suppress a ST information item in the TT*' dan merupakan lawan dari *amplification*. *Omission* tidak sekedar menghilangkan *item* informasi, melainkan menghilangkan bagian dari teks. Dalam penelitian ini ditemukan 8 (delapan) kasus *omission*. Beberapa diantaranya dapat dilihat dalam kutipan data di bawah ini.

BSu: "*We must hurry!*" said Mr Wonka. "*We have so much time and so little to do! No! Wait! Cross that out! Reverse it! Thank you! Now back to the factory!*" he cried, clapping his hands once and ***springing two feet in the air with two feet***.

BSa: "Kita harus buru-buru!" ujar Mr. Wonka. "Begitu banyak waktu dan sedikit sekali pekerjaan! Tidak! Tunggu! Coret kata-kata itu! Harap dibalik! Terima kasih! Sekarang kembali ke pabrik!" serunya sambil menepuk tangannya satu kali dan **melompat ke udara dengan kedua kakinya**.

Kode: REP/JOK/REDU/1/7 *commit to user*

Pada data di atas tampak bahwa frasa ‘*two feet*’ yang diulang dua kali dengan makna yang berbeda hanya direalisasikan satu kali dalam bahasa sasaran. Ini artinya ada penghilangan bagian dari teks sekaligus penghilangan item informasi yang terkandung dalam teks. Penghilangan tersebut berakibat pada hilangnya sebagian informasi dan aspek *wordplay*.

BSu: **They** gaped, **they** gasped, **they** stared. **They** were too flabbergasted to speak.

BSa: **Mereka** menganga, terperangah, mata mereka melotot. **Mereka** terlalu terguncang untuk berbicara.

Kode: REP/SER/LCOM/2D/20

BSu: *But what were they going to do with it? All across America **and** Canada **and** Russia **and** Japan **and** India **and** China **and** Africa **and** England **and** France **and** Germany **and** everywhere else in the world a kind of panic began to take hold of the television watchers.*

BSa: Tapi apa yang akan mereka lakukan dengan bom itu? Di seluruh dunia, semua pemirsa televisi mulai dari Amerika, Kanada, Rusia, Jepang, India, Cina, Arika, Inggris, Prancis, Jerman, **dan** di Negara-negara lain mulai dilanda kepanikan.

Kode: REP/SER/LCOM/2D/41

BSu: *The three old ones in the bed began waving their arms **and** nodding **and** opening **and** shutting their mouths.*

BSa: Ketiga orang tua di tempat tidur langsung melambaikan tangan mereka, mengangguk, **dan** membuka-tutup mulut mereka.

Kode: REP/SER/LCOM/2D/74

Pada ketiga data dengan kode REP/SER/LCOM/2D/20, REP/SER/LCOM/2D/41, dan REP/SER/LCOM/2D/74, penggunaan pengulangan pada kata ‘*they*’ dan ‘*and*’ tidak direalisasikan dalam bahasa sasaran. Penghilangan ini tidak berpengaruh banyak pada pesan yang disampaikan teks, tetapi menghilangkan aspek *wordplay* dalam bahasa sumber.

BSu: *'How the **heck** would I know?'* said Ground Control. *'Are they heading for our Space Hotel?'*

BSa: “**Mana aku tahu?**” tukas Pusat Kontrol. “Apakah mereka sedang

menuju ke arah Hotel Angkasa kita?”  
Kode: ETY/TAB/OMIS/2D/31

Penggunaan kata '*heck*' untuk menggantikan '*hell*' dengan tujuan *breaking taboo* ternyata masih tidak berkenan dalam bahasa Indonesia sehingga kata '*heck*' pun dihilangkan dalam bahasa sasaran. Sebagai hasilnya, aspek *wordplay* terabaikan. Meski demikian, secara harfiah tidak berpengaruh besar pada pesan yang disampaikan.

#### 10. Gabungan Dua Teknik atau *Duplet*

Dua teknik digunakan secara bersamaan untuk menyelesaikan permasalahan dalam menerjemahkan *wordplay*. Beberapa teknik dikombinasikan. Teknik yang dominan muncul adalah literal (dengan 23 kali), adaptasi (17 kali) dan *borrowing* (13 kali). Selain tiga teknik tersebut, teknik yang juga turut dikombinasikan adalah *linguistic amplification*, *amplification*, *compensation*, *description*, *generalisation*, *linguistic compression*, *particularisation*, *metalingual translation*, *reduction*, *transposition*, *modulation* dan *variation*. Kombinasi yang paling sering digunakan adalah kombinasi antara *literal* dengan *modulation* (7 kasus), *modulation* dengan *transposition* (6 kasus), *adaptation* dengan *borrowing* (7 kasus). Secara keseluruhan teknik *duplet* ditemukan sebanyak 54 kasus.

BSu: 'You're a **balmy old bat**!' said Mr Wonka.  
BSa: “Kau **kelelawar tua penyakitan**!” tukas Mr. wonka.  
Kode: IDI/TAB/LITE-MODU/2D/52

Contoh di atas merupakan hasil terjemahan dengan menggunakan *literal translation* dan *modulation*. Teknik literal tampak pada terjemahan frasa '*old bat*' menjadi 'kelelawar tua'. Sedangkan modulasi tampak pada terjemahan '*balmy*'

menjadi 'penyakitan'. Kata 'balmy' secara harfiah bermakna 'idiotic or insane'.

Dalam teks bahasa sasaran, kata tersebut diterjemahkan menjadi 'penyakitan'.

Oleh karena itu, dalam hal ini terjadi perubahan kognitif secara leksikal.

BSu: *On the other side it said: THE KITCHENS OF THIS HOTEL ARE LOADED WITH LUSCIOUS FOOD, LOBSTERS, STEAKS, ICE-CREAM. WE SHALL HAVE A **FEAST TO END ALL FEASTS**.*

BSa: Pada sisi itu tertulis: DAPUR HOTEL INI PENUH DENGAN MAKANAN SEDAP, UDANG, BISTIK, ES KRIM. **KITA AKAN PESTA SEPUAS-PUASNYA.**

Kode: REP/JOK/MODU-TRAN/2D/75

Pada data dengan kode REP/JOK/MODU/2D/75, kombinasi antara transposisi dan modulasi digunakan untuk menerjemahkan klausa 'We shall have a feast to end all feasts'. Transposisi terjadi pada perubahan kata 'feasts' menjadi 'sepuas-puasnya', dari kata benda menjadi kata keterangan. Pada frasa 'to end all feasts' menjadi 'sepuas-puasnya', pada saat yang bersamaan, juga terdapat unsur modulasi.

BSu: *Charlie's eyes were riveted on Mr. Wonka. He was going to speak again. He was taking a deep breath. 'BUNGO BUNI!' he screamed. He put so much force into his voice that the effort lifted him right up on to the tips of his toes.*

**'BUNGO BUNI**

**DAFU DUNI**

**YU BEE LUNI!'**

BSa: Pandangan Charlie tak lepas dari Mr. Wonka. Pria itu akan berbicara lagi. Ia menarik napas dalam-dalam. "BUNGO BUNI!" teriaknya. Ia berteriak begitu kuatnya sehingga tubuhnya terangkat di ujung jari kakinya.

**"BUNGO BUNI**

**DAFU DUNI**

**KAU BODOHI!"**

Kode: SOU/JOK/BORR-ADAP/3/76

Pada data dengan kode SOU/JOK/BORR-ADAP/3/76 di atas tampak kombinasi teknik adaptasi dan *borrowing*. Teknik adaptasi tampak pada *commit to user*



terjemahan 'yu bee luni' menjadi 'kau bodohi'. Ada adaptasi bunyi pembentuk *wordplay* dalam kasus tersebut. Sementara *borrowing* tampak pada permainan mantra 'bungo buni / dafu duni' yang direalisasikan apa adanya seperti yang terdapat dalam teks bahasa sumbernya.

BSu: 'No mistake!' barked the President. 'And if you don't call them off right away I'm going to tell my Chief of the Army to blow them all sky high! So **chew on that, Chu-On-Dat!**'

BSa: "Tidak salah!" Presiden berteriak. "Dan kalau kau tidak segera memanggil mereka pulang, saya akan memerintahkan Kepala Angkatan Darat saya untuk meledakkan mereka sampai hancur! Jadi **camkan itu, Chu-On-Dat!**"

Kode: PAR/SER/ADAP-BORR/2D/72

Klausa 'chew on that' diterjemahkan dengan adaptasi menjadi 'camkan itu', sementara nama 'Chu-On-Dat' yang sepintas mirip nama orang Cina tetap dipertahankan dengan *pure borrowing*. Sebenarnya nama tokoh ini tidak berpengaruh banyak karena hanya muncul satu kali dalam cerita dan tidak memiliki peran yang sangat penting. Penerjemah bisa saja menggantinya dengan nama lain yang terdengar seperti nama orang Cina dan menyesuaikannya dengan frasa 'camkan itu', misalnya menjadi 'Cham-Khan-Thu'. Dengan cara ini, aspek *wordplay* bisa dipertahankan.

## 11. Gabungan Tiga Teknik atau *Triplet*

Dalam kategori ini, tiga teknik digunakan sekaligus untuk menyelesaikan permasalahan. Teknik yang menonjol digunakan pada teknik *triplet* antara lain teknik modulasi, *literal*, *borrowing*, dan *reduction*. Adapun kombinasi tiga teknik yang paling sering muncul adalah BORR-LITE-MODU, LITE-MODU-REDU, dan BORR-LITE-META dengan masing-masing tiga kali kemunculan.

*commit to user*

- BSu: *'Now see here, **Yugetoff!** You get those astronauts of yours off that Space Hotel of ours this instant! Otherwise, I'm afraid we're going to have to show you just where you get off, Yugetoff!'*
- BSa: “Nah, sekarang dengar dulu, **Yugetoff!** Bawa pergi para astronaut kalian dari Hotel Angkasa Kami sekarang juga! Kalau tidak, kami akan menunjukkan di mana **kau harus mendarat, Yugetoff!**”
- Kode: REP-PAR/SER-JOK/BORR-LITE-MODU/2D/68

Pada data di atas, tiga teknik digunakan untuk menerjemahkan *wordplay* dengan dua bentuk dan fungsi. *Punning repetition* pada *'you get off'* awalnya diterjemahkan secara literal, meskipun terkesan ada penghilangan subjek *'you'*. Namun karena kalimatnya berupa kalimat perintah, subjek bisa hilangkan. Klausa *'you get off'* yang kedua diterjemahkan dengan modulasi sehingga terjadi perubahan sudut pandang. *Borrowing* digunakan untuk merealisasikan nama *Yugetoff* yang memberi kesan nama orang Rusia.

- BSu: *'I've done it!' cried the Chief Financial Adviser. 'Look at me, everybody! I've **balanced the budget!** And indeed he had. He stood proudly in the middle of the room with the enormous 200 billion dollar budget balanced beautifully on the top of his bald head.*
- BSa: “Saya berhasil!” Kepala Penasehat Keuangan berteriak. “Lihatlah saya, semuanya! **Saya berhasil menyeimbangkan buku kas!**” dan memang betul. Dengan bangga pria itu berdiri di tengah ruangan, **menyangga buku kas bernilai 200 miliar dolar dengan seimbang di puncak kepalanya yang botak.**
- Kode: REP-ETY/JOK/LITE-REDU-MODU/3/73

Berbeda dengan data sebelumnya, data dengan kode REP-ETY/JOK/LITE-REDU-MODU/3/73 memuat teknik reduksi, selain literal dan modulasi. Kata keterangan *'beautifully'* dihilangkan, sehingga ada informasi yang implisit.

- BSu: *TWO **HAIRS** (AND ONE **RABBIT**) FROM THE HEAD OF A **HIPPOCAMPUS***
- BSa: DUA **RAMBUT**<sup>3</sup> (DAN SATU **KELINCI**) DARI KEPALA SEEKOR **HPPOCAMPUS**

<sup>3</sup>hair = rambut, hare = kelinci besar

Kode: PRO/JOK/BORR-LITE-META/2D/152

BSu: *A MOLE FROM A MOLE*

BSa: TAHI LALAT MOLE<sup>4</sup>

<sup>4</sup>mole = tahi lalat, bisa juga berarti tikus mondok

Kode: REP/JOK/LITE-BORR-META/2D/158

Meskipun memiliki bentuk *wordplay* yang berbeda, dua data di atas diterjemahkan dengan menggunakan teknik gabungan yang sama, yaitu LITE, BORR, dan META. Teknik literal digunakan pada terjemahan kata 'hair', 'rabbit', dan 'mole' menjadi 'rambut', 'kelinci', dan 'tahi lalat'. *Borrowing* terlihat pada terjemahan kata 'hippocampus' dan 'mole'. Sementara *metalingual translation* merealisasikan aspek *wordplay* yang tidak tertuang pada teks utama. Teknik metalingual ini memberikan penjelasan pada pembaca hubungan antara 'rambut' dengan 'kelinci' dan 'tahi lalat' dengan 'mole'. Tanpa catatan kaki tersebut pembaca mungkin tidak memahami maksud dari permainan kata yang dibuat oleh pengarang.

## 12. Gabungan Empat Teknik atau *Quadruplet*

Gabungan empat teknik sekaligus cukup banyak ditemukan pada terjemahan *wordplay* dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator*. Dua puluh dua (22) kasus terjemahan menggunakan teknik ini. Dari jumlah tersebut, kombinasi CREA-LITE-MODU-TRAN dan ADAP-APML-LITE-MODU muncul dengan frekuensi dua kali. Sementara itu, teknik yang banyak dikombinasikan adalah LITE (17 kali) dan MODU (14 kali).

BSu: 'It is very difficult to phone people in China, Mr President,' said the Postmaster General. 'The country's so **full of Wings and Wongs**, every time **you wing you get the wong number**.'

BSa: "Sulit sekali menelepon orang di Cina, Mr. Presiden," ujar Kepala

Kantor Pos. “Negara itu begitu **penuhi dengan Wing dan Wong**, sehingga setiap kali **kita menelepon, yang mengangkat kalau tidak Wing ya Wong.**”

Kode: PAR/JOK/COMP-LITE-BORR-CREA/2B/69

*Playing on Paronymy* tidak mudah untuk diterjemahkan. Pada data PAR/JOK/COMP-LITE-BORR-CREA/2B/69, *paronymy* pada ‘Wing’ dan ‘Wong’ dengan ‘wing’ dan ‘wong’ berusaha dipertahankan dalam teks bahasa sasaran. Untuk mempertahankannya, teknik *borrowing* meminjam ‘Wing’ dan ‘Wong’ sebagai nama yang terkesan China, teknik literal merealisasikan ‘*full of Wing and Wong*’ menjadi ‘penuhi dengan Wing dan Wong’, sementara aspek kesamaan bunyi (*paronymy*) pada nama ‘Wing’ dan ‘Wong’ dengan ‘wing’ dan ‘wong’ (yang merupakan perubahan dari kata ‘ring’ dan ‘wrong’ karena anggapan orang China kesulitan mengucapkan *phoneme* /r/) direalisasikan dengan kompensasi. *Discursive creation* atau padanan sementara merealisasikan ‘*you get the wong number*’ menjadi ‘yang mengangkat kalau tidak Wing ya Wong’.

BSu: ‘**Knock-Knock**,’ said the President.  
 ‘**Who’s there?**’ said the Soviet Premier.  
 ‘**Warren.**’  
 ‘**Warren who?**’  
 ‘**Warren Peace** by Leo Tolstoy,’ said the President.  
 BSa: “**Tok-tok**,” kata Presiden.  
 “**Siapa di situ?**” Perdana Menteri Soviet bertanya.  
 “**Waren.**”  
 “**Warren siapa?**”  
 “**Warren Peace** oleh Leo Tolstoy<sup>1</sup>,” Presiden memberitahu.

---

<sup>1</sup>Ini plesetan buku *War and Peace* karya pengarang Rusia terkenal, Leo Tolstoy

Kode: PAR/JOK/ADAP-BORR-META-LITE/3/67

*Playing on paronymy* pada data berikutnya direalisasikan dengan teknik ADAP, BORR, META, dan LITE. Adaptasi bunyi terdapat pada ‘*knock-knock*’  
*commit to user*

menjadi 'tok-tok', *borrowing* terdapat pada nama 'Warren', *metalingual translation* terdapat pada catatan kaki, dan literal merealisasikan sebagian besar makna teks BSu.

BSu: **THE CHEST (AND THE DRAWERS) OF A WILD GROUT**

BSa: **DADA (CHEST) (DAN LACI)<sup>8</sup> GROUT LIAR**

<sup>8</sup>chest = dada, bisa juga berarti lemari

Kode: SYN/JOK/AMPL-BORR-LITE-META/2D/164

Teknik amplifikasi ditunjukkan dengan penambahan kata dalam tanda kurung '*chest*' yang merupakan padanan kata 'dada'. Kata dalam bahasa Inggris tersebut perlu untuk dicantumkan sehingga catatan kaki yang melengkapinya juga dapat membantu pembaca dalam memahami ungkapan tersebut. *Borrowing* ditunjukkan dengan kata '*grout*'. Teknik literal merealisasikan kata '*wild*' menjadi 'liar'. Sedangkan pemberian catatan kaki merupakan teknik metalingual.

### 13. Gabungan Lima Teknik atau *Pantoplet*

Secara kuantitatif, frekuensi kemunculan lima teknik sekaligus untuk memecahkan permasalahan penerjemahan *wordplay* tidak cukup dominan. Data menunjukkan adanya 9 (sembilan) kasus penerjemahan *wordplay* menggunakan gabungan lima teknik. Salah satu contohnya di bawah ini.

BSu: *I knew him as a tiny tot.*  
*I nursed him on my knee.*  
*I used to sit him on the pot*  
*And wait for him to wee.*

BSa: Aku mengenalnya sejak ia kecil **sekali**.  
 Aku memberinya susu dengan **dot**.  
 Aku mengurusnya sejak ia masih **bayi**.  
 Dan sering mendudukkannya di atas **pispot**.

Kode: RHY/JOK/TRAN-MODU-COMP-OMIS-CREA/2B/111



Pada data di atas tampak satu bait syair yang memiliki rima *abab*. Versi terjemahan juga berupa bait syair yang menggunakan rima *abab*. Hasil terjemahan yang demikian tidak lepas dari teknik gabungan berupa transposisi, modulasi, *compensation*, *omission*, dan *discursive creation*. Transposisi ditunjukkan pada terjemahan frasa '*a tiny tot*' menjadi '*kecil sekali*'. Modulasi ditunjukkan dengan hasil terjemahan baris kedua '*I nursed him on my knee*' menjadi '*aku memberinya susu dengan dot*'. Teknik kompensasi terlihat pada baris ke empat teks BSu yang dihilangkan menjadi baris ketiga dalam teks BSa. Teknik penghilangan (*omission*) menghilangkan pesan baris keempat teks BSu. Namun hilangnya makna tersebut diganti dengan munculnya teks baris ketiga BSa untuk melengkapi jumlah baris dan rima. Baris ketiga BSu memiliki kesamaan makna dengan baris keempat teks BSa. Sementara ada perbedaan makna yang sangat jauh berbeda antara baris keempat teks BSu dengan baris ketiga teks BSa. Hal ini menunjukkan adanya kesepadanan sementara sesuai dengan konteks dalam teks. Padanan sementara ini disebut *discursive creation*.

BSu: '*Knock-Knock*,' said the President.  
 'Who der?'  
 'Ginger.'  
 'Ginger who?'  
 'Ginger yourself much when you fell off the Great Wall of China?'  
 said the President. 'Okay, Chu-On-Dat. Let me speak to Premier How-Yu-Bin.'

BSa: "Tok-tok," kata Presiden.  
 "Sapa di situ?"  
 "Ginger."  
 "Gingel sapa?"  
 "Ginger klenger kalau jatuh dari Tembok Besar Cina?" ujar Presiden. "Baiklah, Chu-On-Dat. Biar saya bicara dengan Perdana Menteri How-Yu-Bin."

Kode: HOM/JOK/ADAP-LITE-BORR-TRAN-LAMP/3/71

Pada data di atas, *knock-knock joke* yang menggunakan *playing on homonymy* diterjemahkan dengan gabungan lima teknik juga. Tampak munculnya adaptasi bunyi '*knock-knock*' menjadi '*tok-tok*'. Selain itu, bentuk *knock-knock joke* juga diadaptasi dengan jenis *joke* yang serupa. Dalam bahasa Jawa juga dikenal *joke* serupa itu.

'Kula nuwun.'  
'Monggo. niku sinten?'  
'Kulo'  
'Kulo sinten?'  
'Kulo nuwon.'

Pola serupa itu memiliki banyak kesamaan dengan pola *knock-knock joke* dalam bahasa Inggris. Sementara itu, teknik literal cukup dominan terlihat digunakan untuk merealisasikan pesan. Teknik *borrowing* digunakan dalam bahasa sasaran untuk merealisasikan nama-nama tokoh di dalamnya. Transposisi merubah jenis kata '*ginger*' (kata kerja) menjadi kata sifat '*ginger klenger*'. Pada saat yang bersamaan, munculnya kata '*klenger*' juga bersifat amplifikasi linguistik untuk memberikan kesan '*sangat*'.

#### 14. Gabungan Enam Teknik atau *Sextuplet*

*Wordplay* yang lebih rumit (meskipun sekilas sederhana) diterjemahkan dengan teknik yang lebih kompleks. Gabungan enam teknik muncul sebanyak 5 (lima) kali. Jika *knock-knock joke* pada data HOM/JOK/ADAP-LITE-BORR-TRAN-LAMP/3/71 diterjemahkan dengan gabungan lima teknik, data di bawah ini (PAR/JOK/ADAP-LITE-BORR-CREA-COMP-AMPL/2B/63) diterjemahkan dengan teknik yang lebih rumit.

*commit to user*

- BSu: *'Knock-Knock,' said the President.*  
*'Who's there?' said the Chief Spy.*  
*'Courteney.'*  
*'Courteney who?'*  
*'Courteney one yet?' said the President.*  
*There was a brief silence. 'The President asked you a question,' said*  
*Miss Tibbs in an icy voice. 'Have you Courteney one yet?'*  
*'No, ma'am, not yet,' said the Chief Spy, beginning to twitch.*  
*'Well, here's your chance,' snarled Miss Tibbs.*
- BSa: “Tok-tok,” kata Presiden.  
 “Siapa di situ?” kata Kepala Mata-mata.  
 “Courteney.”  
 “Courteney siapa?”  
 “Courteney penggemar kornet?” tanya Presiden.  
 Diam sejenak. “Presiden bertanya padamu,” Miss Tibbs berkata dengan nada dingin. “Kau Courteney penggemar kornet?”  
 “Bukan, Ma’am,” ujar Kepala Mata-mata yang mulai gelisah.  
 “Nah, inilah kesempatanmu, makan kornet sana,” Miss Tibbs membentak.
- Kode: PAR/JOK/ADAP-LITE-BORR-CREA-COMP-AMPL/2B/63

Selain teknik adaptasi, literal, dan pinjaman yang tampak jelas dalam terjemahan, teknik lain seperti *discursive creation*, *compensation*, dan *amplification* juga turut memiliki peran dalam kasus ini. *Discursive creation* terlihat pada terjemahan *'Courteney one yet'* menjadi *'Courteney penggemar kornet'*, makna keduanya berbeda, namun untuk mempertahankan bentuk rima, teks terjemahan menggunakan padanan sementara tersebut. Teknik kompensasi berperan dalam merealisasikan aspek stilistik dalam teks. Adapun teknik amplifikasi terlihat pada penambahan informasi *'makan kornet sana'* yang tidak dijumpai dalam teks BSu.

## 15. Gabungan Tujuh Teknik

Gabungan tujuh teknik merupakan teknik yang paling rumit yang ditemukan dalam penelitian ini. Frekuensi kemunculannya hanya 1 (satu) kali.

*commit to user*

Teknik yang digabungkan cukup banyak karena *wordplay* yang ada melibatkan satuan data yang cukup panjang dan mengandung rima (*playing on rhyme*). Masing-masing baris memiliki karekteristik yang berbeda dan diterjemahkan dengan teknik yang berbeda. Berikut ini data yang dimaksud.

BSu: *At lunchtime on the second day  
Of dearest little Goldie's stay,  
Granny announced, "I'm going down  
To do some shopping in the town."  
(D'you know why Granny didn't tell  
The child to come along as well?  
She's going to the nearest inn  
To buy herself a double gin.)*

BSa: Pada saat makan siang di hari **kedua**  
Sejak Goldie kecil menginap di **sana**,  
Nenek bilang, 'Aku mau pergi **belanja**  
Ke kota sebentar **saja**,'  
(Tahukah kau mengapa Nenek tak **minta**  
Anak itu ikut **juga**?  
Ia bermaksud pergi ke motel **terdekat**  
Untuk membeli minuman keras yang **pekat**.)

Kode: RHY/JOK/LITE-MODU-REDU-GENE-TRAN-AMPL-ADAP/3/169

Teknik literal berperan dalam merealisasikan sebagian besar makna. Sementara modulasi tampak pada terjemahan baris pertama dan kedua yang menunjukkan perubahan fokus secara gramatikal untuk merealisasikan makna yang sama. Selain menunjukkan modulasi, beris tersebut juga mengandung teknik transposisi. Dalam hal ini terjadi perubahan kelas kata dari kata benda 'Goldie's stay' menjadi kata kerja 'menginap'. Teknik reduksi juga tampak pada baris kedua dengan dihilangkannya kata 'dearest'. Teknik generalisasi terdapat pada terjemahan 'gin' menjadi 'minuman keras'. Teknik amplifikasi terlihat pada terjemahan 'to do some shopping in the town' menjadi 'pergi belanja ke kota sebentar saja'. Ada penambahan informasi 'sebentar saja' untuk melengkapi 'some shopping'. Adaptasi 'inn' menjadi 'motel' tidak cukup berhasil karena ada

perbedaan antara 'inn' dan 'motel'. Selain perbedaan spesifik antara keduanya, 'motel' juga bukan kata yang terdapat dalam budaya bahasa sasaran. Dengan kata lain, adaptasi yang dilakukan bukan untuk mendekatkan pada budaya bahasa sasaran, namun untuk memberikan gambaran bahwa 'inn' yang dimaksud bukan hotel seperti yang ada di dalam budaya bahasa sasaran.

#### **D. Evaluasi terhadap Kualitas Terjemahan melalui *Degree of Equivalence***

Untuk menilai derajat kesepadanan terjemahan *wordplay*, penelitian ini menggunakan beberapa parameter. Parameter tersebut menentukan klasifikasi tingkat kesepadanan hasil terjemahannya. Pada derajat yang paling tinggi (pada level 3) hasil terjemahan *wordplay* dianggap *fully equivalent*. Pada tingkat ini *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan konten yang sama. Bentuk dan fungsi *wordplay* tersampaikan sesuai aslinya dengan tetap mempertahankan kandungan pesan atau makna teks aslinya. Sesuai dengan pendapat Nida tentang penerjemahan bahwa penerjemahan adalah '*reproducing in the receptor language the closest natural equivalent of the source language message, first in terms of meaning, and secondly in terms of style*' (Nida dan Taber, 1982: 18) maka yang dianggap sepadan dalam penelitian ini adalah terjemahan yang mampu mereproduksi pesan dari bahasa sumber dalam hal makna dan bentuknya.

Pada derajat yang lebih rendah (pada level 2) hasil terjemahan *wordplay* dianggap tidak sepenuhnya sepadan (*partly equivalent*). Pada tingkatan ini hasil terjemahan tidak sepenuhnya mereproduksi semua pesan dari bahasa sumber. Ada kalanya hasil terjemahan harus mengorbankan bentuk teks untuk mempertahankan makna. Pada kesempatan yang lain, hasil terjemahan justru mengorbankan makna

*commit to user*



untuk mempertahankan bentuk dan nuansa yang ditimbulkan dari bentuk *wordplay* tertentu. Pada kasus ini, teks tertentu yang mengandung unsur *wordplay* tidak dimungkinkan untuk diterjemahkan secara utuh. Akhirnya, keputusan penerjemahlah (atau bisa juga dipengaruhi oleh editor/penerbit) yang menentukan hasil terjemahan tersebut, apakah mempertahankan makna atau bentuk.

Pada tingkat yang lebih rendah lagi, pada level 1, hasil terjemahan *wordplay* dianggap tidak sepadan dengan teks bahasa sumber karena baik makna dan bentuk tidak tersampaikan dalam bahasa sasaran. *Wordplay* diterjemahkan menjadi bukan *wordplay*, serta kandungan makna yang terdapat di dalamnya juga jauh menyimpang.

Pada tingkatan yang paling rendah, pada level 0, ungkapan yang mengandung *wordplay* sama sekali tidak direalisasikan (*unrealised*). Dalam hal ini, terjemahan tidak hanya merubah makna dan bentuk teks, tetapi sudah pada tingkat menghilangkan pesan sama sekali. Namun dari semua data, tidak satupun yang menunjukkan fenomena ini. Selain menggunakan parameter di atas, peneliti meminta bantuan rater untuk menilai kualitas hasil terjemahan sesuai dengan parameter. Nilai dari setiap rater dibandingkan untuk diketahui kesamaan dan perbedaannya. Jika suatu data dinilai sama, maka dianggap tidak ada permasalahan. Jika terjadi perbedaan diantara rater, maka peneliti mendiskusikan data tersebut pada para rater untuk disepakati nilai yang sama berdasarkan parameter yang telah disediakan. Jika tidak disepakati nilai yang sama terhadap suatu data, peneliti membuat keputusan dengan memperhatikan parameter atau argumen dari rater yang kuat. Setelah mempertimbangkan hasil penilaian para

rater dan diskusi, maka didapat distribusi kualitas hasil terjemahan sebagai berikut.

**Tabel 6.** Distribusi Kualitas Hasil Terjemahan melalui *Degree of Equivalence*

NO	DEGREE OF EQUIVALENCE	<i>f</i>	%
1	<b><i>Degree 3 / Fully Equivalent</i></b> Wordplay diterjemahkan menjadi wordplay dengan konten yang sama. Bentuk dan fungsi wordplay tersampaikan sesuai aslinya dengan tetap mempertahankan kandungan pesan atau makna teks aslinya.	111	50,23
2	<b><i>Degree 2A / Partly Equivalent</i></b> Wordplay diterjemahkan menjadi wordplay dengan konten yang sama. Tetapi bentuk atau fungsi wordplay tidak sesuai aslinya.	3	1,36
3	<b><i>Degree 2B / Partly Equivalent</i></b> Wordplay diterjemahkan menjadi wordplay dengan konten yang berbeda. Bentuk dan fungsi wordplay tersampaikan sesuai aslinya, tetapi memiliki kandungan pesan atau makna yang berbeda dengan pesan atau makna teks aslinya.	12	5,43
4	<b><i>Degree 2C / Partly Equivalent</i></b> Wordplay diterjemahkan menjadi wordplay dengan konten yang berbeda. Bentuk atau fungsi wordplay tidak sesuai aslinya (mengalami perubahan bentuk atau fungsi tetapi masih dalam kategori wordplay).	3	1,36
5	<b><i>Degree 2D / Partly Equivalent</i></b> Wordplay diterjemahkan menjadi bukan wordplay untuk mempertahankan kandungan makna atau pesan teks sumber. Makna dipertahankan secara harfiah.	90	40,72
6	<b><i>Degree 1 / Non-Equivalent</i></b> Wordplay diterjemahkan menjadi bukan wordplay dan memiliki kandungan makna atau pesan yang berbeda.	2	0,90
<b>JUMLAH</b>		<b>221</b>	<b>100%</b>

Dari tabel di atas tampak bahwa kualitas terjemahan dengan derajat 3 (*fully equivalent*) menduduki peringkat teratas dengan 111 (seratus sebelas) kasus. Peringkat kedua adalah derajat 2 (*partly equivalent*) dengan frekuensi 108 (seratus delapan) kasus. Pada peringkat terakhir, derajat 1 (*non-equivalent*) mendapatkan jumlah yang tidak cukup signifikan, yaitu dengan frekuensi kemunculan 2 kali. Penjelasan dari masing-masing kualitas hasil terjemahan adalah sebagai berikut.

*commit to user*

### 1. *Wordplay* yang Diterjemahkan secara *Fully Equivalent*

Pada tingkat ini, *wordplay* dalam bahasa sumber diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan konten yang sama. Bentuk dan fungsi *wordplay* tersampaikan sesuai aslinya dengan tetap mempertahankan kandungan pesan atau makna teks aslinya. Dikatakan *fully equivalent* karena hasil terjemahan mampu merealisasikan baik makna maupun bentuk dan fungsi teksnya. Dengan prosentase 50,23%, derajat ini bisa dikatakan sebagai hasil yang cukup dominan. Beberapa contoh *wordplay* yang diterjemahkan dengan derajat kesepadanan yang penuh ini antara lain sebagai berikut.

BSu *Charlie's eyes were riveted on Mr Wonka. He was going to speak again. He was taking a deep breath. 'BUNGO BUNI!' he screamed. He put so much force into his voice that the effort lifted him right up on to the tips of his toes.*

**'BUNGO BUNI  
DAFU DUNI  
YU BEE LUNI!'**

BSa Pandangan Charlie tak lepas dari Mr. Wonka. Pria itu akan berbicara lagi. Ia menarik napas dalam-dalam. "BUNGO BUNI!" teriaknya. Ia berteriak begitu kuatnya sehingga tubuhnya terangkat di ujung jari kakinya.

**"BUNGO BUNI  
DAFU DUNI  
KAU BODOHI!"**

Kode: SOU/JOK/BORR-ADAP/3/76

Pada data tersebut makna/pesan, bentuk, dan fungsi *wordplay* dalam bahasa sumber tersampaikan dalam bahasa sasaran. Dilihat dari aspek makna/pesan, '*bungo buni / dafu duni*' tidak bermakna secara literal, sehingga hasil terjemahan cukup meminjam ungkapan tersebut. Pada baris terakhir, '*yu bee luni*' merupakan permainan bunyi dari '*you'll be loony*'. Kata '*loony*' menurut kamus bermakna '*stupid or silly*'. Dalam bahasa sasaran, baris tersebut juga diterjemahkan dengan suatu bentuk permainan bunyi '*kau bodohi*'. Dengan

*commit to user*

demikian, makna/pesan, bentuk dan fungsi *wordplay* tersampaikan dalam bahasa sasaran dan hasil terjemahan dikatakan *fully equivalent*.

BSu: 'He's **cracked as a crab!**' said Grandma Georgina.

BSa: "Ia **sinting seperti kepiting!**" sembur Grandma Georgina.

Kode: IDI-ONS/SER/LITE/3/10

Pada data dengan kode IDI-ONS/SER/LITE/3/10, kata '*cracked*' bisa bermakna 'gila' atau 'sinting' dalam situasi informal, kata '*as*' bermakna 'seperti', sedangkan '*crab*' bermakna 'kepiting'. Secara harfiah, makna dan pesan tersampaikan dengan baik. Sebagaimana diungkapkan pada bagian teknik penerjemahan sebelumnya, pemilihan kata 'sinting' berdampak positif pada pembentukan *wordplay* dalam teks BSa. Permainan bunyi *onset* pada teks BSu direalisasikan dalam permainan bunyi *rhyme* pada teks BSa. Artinya, teks BSa berhasil merealisasikan pesan sekaligus bentuk dan fungsi dari ungkapan teks BSu.

## 2. *Wordplay* yang Diterjemahkan secara *Partly Equivalent*

Sering kali *wordplay* dalam bahasa sumber tidak bisa diterjemahkan dengan sepenuhnya. Dengan kata lain, teks hasil terjemahan hanya bisa merealisasikan makna atau bentuknya saja. Dalam hal ini, penerjemah harus memilih untuk mempertahankan makna atau mempertahankan bentuk. Dengan hasil demikian, maka terjemahan tidak bisa dikatakan sepenuhnya sepadan. Ada 108 (seratus delapan) unit data atau sekitar 48,87% dari keseluruhan data yang menunjukkan fenomena ini. Ini berarti hanya selisih sedikit sekali dengan hasil terjemahan yang *fully equivalent*. Dengan demikian, keberadaannya tidak bisa diabaikan. Hasil ini berpengaruh besar pada kualitas hasil terjemahan secara

umum. Pada derajat ini, data diklasifikasi lagi menjadi empat jenis (namun pada dasarnya keempat jenis tersebut memiliki derajat yang sama).

#### a. *Partly Equivalent* Kelompok 2A

Pada tingkat ini, *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan konten yang sama. Tetapi bentuk atau fungsi *wordplay* tidak sesuai aslinya. Hasil terjemahan *wordplay* diupayakan untuk tetap berbentuk *wordplay* dengan mempertahankan isi atau makna dari *wordplay* dalam bahasa sumber. Namun akibatnya bentuk atau fungsi *wordplay* mengalami perubahan. Frekuensinya tidak terlalu dominan, yaitu 3 kali atau 1,36%.

BSu     *'The man's a mad man!'* cried Grandma Georgina. *'Watch out, I say, or he'll **lixivate** the lot of us!'*

BSa     "Pria itu gila!" teriak Grandma Georgina. "Hati-hati saja, kalau tidak ia akan membuat kita semua **hancur lebur!**"

Kode: ETY/SER/MODU/2A/21

Pada *wordplay* di atas, kata kerja '*lixivate*' berasal dari kata benda '*laxative*' yang bermakna '*a substance that makes the waste from someone's bowels come out*' yang kemudian diterjemahkan menjadi 'hancur lebur'. Secara harfiah dapat dikatakan bahwa terjadi pergeseran dari kata kerja menjadi kata sifat meskipun dengan akar kata yang sama. Jadi, makna atau pesan dapat dikatakan tersampaikan. Kata '*lixivate*' yang merupakan *etymological pun* tidak disampaikan dengan bentuk *wordplay* yang sama. Frasa 'hancur lebur' merupakan suatu ungkapan yang idiomatis dalam bahasa sasaran yang juga mengandung permainan bunyi rima /-ur/. Fungsi dari *wordplay* tidak mengalami perubahan karena keduanya bermaksud untuk membangun efek serius. Dengan demikian dapat dikatakan hasil terjemahan tidak sepenuhnya sepadan dengan teks bahasa

*commit to user*



sumber. Meskipun termasuk *partly equivalent*, peneliti berpendapat hasil terjemahan tersebut memuaskan.

BSu: *'You . . . you **chiselling old cheeseburger!**' she shouted, pointing a fierce finger at Mr Wonka. 'What in the name of . . .'*

BSa: “Kau ... Kau **burger keju tua busuk!**” teriak wanita itu sambil menunjuk Mr. Wonka dengan galak. “Apa ...”

Kode: PAR/SER/LITE/2A/214

Pada data dengan kode PAR/SER/LITE/2A/214 di atas, hasil terjemahan dirasakan terlalu literal. Akibatnya, secara harfiah makna/pesan dapat tersampaikan secara penuh. Namun dari sisi bentuk, *wordplay playing on paronymy* menjadi tidak tersampaikan. *Paronymy* antara ‘*chiselling*’ dan ‘*cheeseburger*’ diterjemahkan menjadi ‘burger keju’ dan ‘busuk’ yang tidak mengandung *wordplay*. Dengan demikian, hasil terjemahan tidak sepenuhnya sepadan dan diberi nilai 2.

#### b. *Partly Equivalent* Kelompok 2B

Berbeda dengan kelompok sebelumnya, *wordplay* dalam kelompok ini diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan konten yang berbeda. Bentuk dan fungsi *wordplay* tersampaikan sesuai aslinya, tetapi memiliki kandungan pesan atau makna yang berbeda dengan pesan atau makna teks aslinya. Untuk mempertahankan bentuk dan fungsi *wordplay*, hasil terjemahan ‘terpaksa’ mengabaikan kandungan makna dari ungkapan bahasa sumber. Diduga, penerjemah menganggap bahwa bentuk dan fungsi *wordplay* lebih penting dibandingkan makna yang terkandung di dalamnya. Frekuensi kemunculannya sedikit lebih banyak dari kelompok yang sebelumnya, yaitu 12 kali atau 5,43%.

BSu: *'It is very difficult to phone people in China, Mr President,' said the Postmaster General. 'The country's so **full of Wings and Wongs**, every time you wing you get the wong number.'*

BSa: “Sulit sekali menelepon orang di Cina, Mr. Presiden,” ujar Kepala Kantor Pos. “Negara itu begitu **penuh dengan Wing dan Wong**,

sehingga setiap kali **kita menelepon, yang mengangkat kalau tidak Wing ya Wong.**"

Kode: PAR/JOK/COMP-LITE-BORR-CREA/2B/69

Pada data ini, sebagian pesan tersampaikan, terutama pada frasa '*full of Wings and Wongs*' yang diterjemahkan menjadi 'penuh dengan Wing dan Wong'. Namun pada bagian lain, '*every time you wing you get the wong number*', makna tidak tersampaikan karena diterjemahkan menjadi 'setiap kali kita menelepon, yang mengangkat kalau tidak Wing ya Wong'. Memang tidak mudah untuk mempertahankan makna sekaligus bentuk dari *wordplay* ini, karena kata '*wing*' dalam bahasa sumber maksudnya '*ring*' dan kata '*wong*' maksudnya '*wrong*'. Kalau diterjemahkan secara harfiah menjadi 'setiap kali kita menelepon kita akan salah sambung' maka *playing on paronymy*-nya tidak tersampaikan. Dalam hal ini pilihan untuk mempertahankan bentuk *wordplay* bisa dipahami. Sebenarnya ada alternatif terjemahan yang lain, misalnya 'setiap kita menelepon Wing yang mengangkat malah Wong'.

BSu: '*Oh, my goodness me!*' gasped Mr Wonka. '***Oh, my sainted pants! Oh, my painted ants! Oh, my crawling cats! I hope never to see anything like that again!***'

BSa: "Aduh, astaga!" ujar Mr. Wonka. "**Aduh, celana berkelana! Oh, semut berebut! Aduh kucing miring!** Kuharap aku tak pernah melihat benda seperti itu lagi!"

Kode: SOU/JOK/ADAP-CREA-VARI/2B/96

Data SOU/JOK/ADAP-CREA-VARI/2B/96 di atas menunjukkan bahwa ada pergeseran makna/pesan dari *wordplay* bahasa sumber. Pergeseran makna/pesan ini sebagai akibat dari kecenderungan dipertahankannya bentuk *wordplay*.

Permainan bunyi '*sainted pants*' dan '*painted ants*' dialihkan menjadi 'celana berkelana' dan 'semut berebut'. Keduanya merupakan permainan bunyi,  
*commit to user*

meskipun ada sedikit upaya untuk mengalihkan pesan dari '*pants*' menjadi '*celana*' dan '*ants*' menjadi '*semut*'. Demikian pula halnya dengan '*crawling cats*' dan '*kucing miring*'. Secara umum hasil terjemahan dinilai berhasil menyampaikan bentuk dan fungsi *wordplay* dengan mengorbankan sebagian makna/pesan sebenarnya.

### c. *Partly Equivalent* Kelompok 2C

Pada kelompok ketiga, *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan konten yang berbeda. Bentuk atau fungsi *wordplay* tidak sesuai aslinya (mengalami perubahan bentuk atau fungsi tetapi masih dalam kategori *wordplay*). Jadi, selain maknanya, bentuk dan fungsi *wordplay* mengalami perubahan. Dalam hal ini, penerjemah diduga bermaksud mempertahankan *wordplay* karena dianggap lebih penting daripada kandungan maknanya. Namun, meskipun hasil terjemahan juga berupa *wordplay*, bentuk dan fungsinya berubah. Kemunculan kelompok ini tidak terlalu dominan, yaitu 3 kali atau 1,36%.

BSu: '*Holy rats!*' cried Shanks. '*What in the name of Nebuchadnezzar is it!*'

BSa: "**Tikus kurus!**" teriak Shanks. "Demi nama Nebukadnezar, benda apa itu?"

Kode: IDI/SER/ADAP/2C/28

Pada bahasa sumber, *wordplay* memiliki bentuk serupa dengan *idiomatic expression* '*holy rats*'. Bentuk ini serupa dengan *idiomatic expression* yang lain seperti '*holy rites*' dan sering pula berubah menjadi '*holy cow*'. Dalam teks bahasa sasaran, *wordplay* berubah menjadi permainan bunyi rima /-us/. Makna secara harfiah juga menyimpang meski ada kesamaan makna '*rats*' dengan '*tikus*'. Akan tetapi secara umum makna berubah. Oleh karenanya, hasil

terjemahan dikategorikan sebagai terjemahan yang tidak sepenuhnya sepadan, yaitu dengan kategori 2C.

BSu: '*Jumping jack-rabbits!*' he cried. 'I think they're after us!'

BSa: “**Kelinci menari!**” teriaknya. “Menurutku mereka akakn menghajar kita!”

Kode: IDI/TAB/LITE-REDU-VARI/2C/91

BSu: '*Jumping jackrabbits!*' yelled Mr Bucket. 'She's three hundred and fifty-two years old!'

BSa: “**Kelinci menari!**” Mr. Bucket berteriak. “Ia berumur tiga ratus lima puluh dua tahun!”

Kode: IDI/TAB/LITE-VARI-REDU/2C/211

Kedua *wordplay* yang menggunakan ekspresi yang sama persis tersebut juga diterjemahkan dengan ungkapan yang sama. Pesan sedikit dipertahankan, yaitu pada kata '*rabbit*' menjadi 'kelinci'. Akan tetapi secara umum makna sama sekali berbeda. Frasa '*jack-rabbit*' menurut kamus bermakna 'sejenis kelinci besar dari Amerika Utara' dan bisa juga bermakna '*wooden roller coaster*'. Sementara '*jumping*' tentunya tidak sama dengan 'menari'. Bentuk *wordplay* yang awalnya berupa permainan bunyi *onset* dan *idiomatic expression* berubah menjadi *wordplay* dengan bentuk permainan rima yang tidak terlalu kental. Dengan demikian hasil terjemahan dikatakan tidak sepenuhnya sepadan.

#### d. *Partly Equivalent* Kelompok 2D

Pada derajat ini, *wordplay* diterjemahkan menjadi bukan *wordplay* untuk mempertahankan kandungan makna atau pesan teks sumber. Makna dipertahankan secara harfiah. Ada dugaan bahwa penerjemah lebih mengutamakan isi atau makna dari *wordplay* daripada bentuk dan fungsinya, sehingga untuk mempertahankan makna ungkapan dalam bahasa sumber, bentuk harus dikorbankan. Dalam penerjemahan teks secara umum, langkah ini dianggap

*commit to user*

tepat karena pada prinsipnya menerjemahkan adalah mengalihkan pesan atau makna, bukan bentuk. Namun pada teks yang bentuk juga 'bermakna', sebagaimana puisi atau *wordplay* misalnya, mempertahankan makna saja tidaklah cukup. Bentuk juga dianggap memiliki peran dalam membangun nuansa teks.

Dengan frekuensi kemunculan 90 kali atau 40,72%, keberadaannya tidak bisa diabaikan. Hasil ini sangat berpengaruh pada kualitas hasil terjemahan secara umum.

BSu: *'Of course I'm here,' said Shanks. 'But how dare you butt in. Keep your big nose out of this. Who are you anyway?'*

BSa: "Tentu saja ya," ujar Shanks. "Tapi berani-beraninya kau menyela. Jangan ikut campur. Memangnya siapa kau?"

Kode: PRO/SER/LITE/2D/33

Pada data di atas tampak adanya upaya untuk mempertahankan makna/pesan. Dipertahankannya makna tersebut mengakibatkan adanya perubahan bentuk dari *wordplay* menjadi bukan *wordplay*. *Playing on similar pronunciation* pada kata 'but' dan 'butt' tidak dapat direalisasikan dengan baik. Oleh karenanya hasil terjemahan juga diklasifikasikan dalam kelompok *partly equivalent*.

BSu: *'Here, sir, Mr President, sir!' said the Chief Spy. He had a false moustache, a false beard, false eyelashes, false teeth and a falsetto voice.*

BSa: "Di sini, Sir, Mr. Presiden, Sir!" jawab Kepala Mata-mata. Pria itu memakai kumis palsu, janggut palsu, bulu mata palsu, gigi palsu, dan bersuara sumbang.

Kode: REP/JOK/LITE-ADAP/2D/62

Pada data REP/JOK/LITE-ADAP/2D/62 di atas juga teridentifikasi upaya untuk mempertahankan makna/pesan bahasa sumber. Hal ini terlihat dari pengulangan kata 'false' menjadi 'palsu'. Namun kata terakhir 'falsetto' *commit to user*



diterjemahkan dengan adaptasi yang kurang tepat. Kata *'falsetto'* merujuk pada jenis suara yang bernada sangat tinggi. Sementara kata *'sumbang'* biasanya dimaknai sebagai suara yang tidak terdengar merdu. Kata *'falsetto'* yang bertujuan untuk mendekatkannya dengan kata *'false'* dalam bahasa sumber tidak tersampaikan bentuknya dalam bahasa sasaran karena *'palsu'* tidak terasa dekat dengan *'sumbang'*. Akan lebih terasa *wordplay* apabila kata *'falsetto'* diterjemahkan menjadi *'fals'*. Kata *'fals'* ini akan terasa dekat dengan bunyi pada kata *'palsu'* dan *'falsetto'*. Apalagi jika ada keberanian yang lebih untuk menyimpangkan kata *'palsu'* menjadi *'falsu'*.

### 3. *Wordplay* yang Diterjemahkan secara *Non-Equivalent*

Hasil terjemahan *wordplay* yang seperti ini hendaknya menjadi pilihan terakhir. Diterjemahkannya *wordplay* menjadi bukan *wordplay* dengan memiliki kandungan makna atau pesan yang berbeda, fokus atau orientasi penerjemah menjadi kabur. Dengan hasil terjemahan seperti ini, baik makna maupun bentuk tidak tersampaikan. Ada dugaan, teks terjemahan ini lebih berorientasi pada fungsi teks secara kontekstual, atau memang kegagalan penerjemah (atau editor) dalam memahami dan menyampaikan pesan atau bentuk teks. Dalam penelitian ini, frekuensi kemunculan hasil terjemahan dengan derajat ini tidak terlalu signifikan, yaitu 2 kali atau 0,90%.

BSu: “*We must hurry!*” said Mr Wonka. “*We have so much time and so little to do! No! Wait! Cross that out! Reverse it! Thank you! Now back to the factory!*” he cried, clapping his hands once and ***springing two feet in the air with two feet.***

BSa: “Kita harus buru-buru!” ujar Mr. Wonka. “Begitu banyak waktu dan sedikit sekali pekerjaan! Tidak! Tunggu! Coret kata-kata itu! Harap dibalik! Terima kasih! Sekarang kembali ke pabrik!” serunya sambil menepuk tangannya satu kali dan **melompat ke udara dengan kedua**

**kaknya.**

Kode: REP/JOK/OMIS/1/7

Contoh data ini sudah cukup banyak dibahas sebelumnya. Hasil terjemahan dianggap *non-equivalent* karena makna/pesan tidak tersampaikan, terutama pada frasa ‘*two feet*’ yang kedua. Selain itu bentuk *wordplay* berupa *punning repetition* juga tidak tersampaikan. Artinya baik makna maupun bentuk tidak ada yang dipertahankan dengan sebaik-baiknya.

BSu: *Through the glass floor she saw the entire continent of North America nearly two hundred miles below and looking no bigger than a bar of chocolate.*

BSa: Lewat lantai kaca itu ia melihat seluruh Amerika Utara terhampar sekitar 320 kilometer di bawah dan **tampak sebesar sepotong cokelat**.

Kode: ASY/JOK/LCOM-REDU/1/16

Pada data ASY/JOK/LCOM-REDU/1/16 ini, makna tidak tersampaikan karena ‘*looking no bigger than a bar of chocolate*’ mestinya diterjemahkan menjadi ‘tampak tidak lebih besar dari sebatang cokelat’. Namun ungkapan tersebut justru diterjemahkan secara berlawanan menjadi ‘tampak sebesar sepotong cokelat’. Jika dibayangkan fakta yang terjadi, maka keduanya jauh berbeda. Selain itu, bentuk *asyntactic pun* juga tidak terrealisasikan dengan baik karena teks bahasa sasaran tidak mengandung *wordplay*. Jadi data ini diklasifikasikan dalam kategori *non-equivalent*.

## BAB V PEMBAHASAN

### (EVALUASI TERHADAP TEKNIK PENERJEMAHAN DAN KUALITAS HASIL TERJEMAHAN)

Sesuai dengan rumusan masalah yang ketiga, diskusi pada bagian ini akan mengulas kaitan antara penggunaan teknik penerjemahan dengan kualitas terjemahan dilihat dari derajat kesepadannya (*degree of equivalence*). Perlu diingat kembali bahwa derajat kesepadanan yang dimaksud berdasarkan makna, bentuk dan fungsi *wordplay* yang ada dalam teks bahasa sumber dan teks bahasa sasaran. Secara eksplisit, bagian ini juga akan menjawab pertanyaan 'teknik apa yang secara akurat dapat merealisasikan bentuk, fungsi dan makna *wordplay*'. Secara umum, frekuensi hasil terjemahan berdasarkan teknik dan kualitas terjemahan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 7.** Distribusi Data Berdasarkan Teknik dan Kualitas Terjemahan

NO	TEKNIK	KUALITAS ( <i>Degree of Equivalence</i> )						JUMLAH
		3	2				1	
			A	B	C	D		
1	ADAP	7	0	4	1	5	0	17
2	AMPL	2	0	0	0	0	0	2
3	BORR	14	0	0	0	1	0	15
4	DESC	0	0	0	0	2	0	2
5	GENE	0	0	0	0	1	0	1
6	LCOM	1	0	0	0	9	0	10
7	LITE	23	2	0	0	11	0	36
8	MODU	1	1	0	0	2	0	4
9	OMIS	0	0	0	0	6	1	7
10	DUPLET	20	0	2	0	31	1	54
11	TRIPLET	17	0	2	2	16	0	37
12	QUADRUPLET	14	0	2	0	5	0	21
13	PANTOPLET	7	0	1	0	1	0	9
14	SEXTUPLET	4	0	1	0	0	0	5
15	TUJUH	1	0	0	0	0	0	1
JUMLAH		111	3	12	3	90	2	221

Untuk melihat hubungan antar-komponen tersebut (bentuk wordplay, fungsi wordplay, teknik penerjemahan yang digunakan, dan kualitas hasil terjemahan wordplay yang di dalamnya melibatkan aspek makna), semua komponen tersebut dipetakan dalam suatu tabel analisis yang bisa melihat semua komponen tersebut. Tabel ini juga dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam memetakan hasil penelitian sehingga pembahasan atas temuan penelitian bisa bersifat komprehensif. Secara umum analisis antar-komponen dari penjelasan di atas dapat dicermati lebih lanjut dalam Tabel 8 berikut ini.



**Tabel 8.** Analisis Antar-Komponen yang Meliputi Analisis Bentuk dan Fungsi *Wordplay* dalam BSu, Teknik Penerjemahan, dan Kualitas

Hasil Terjemahannya

BENTUK FUNGSI TEKNIK		ADAP	AMPL	BORR	DESC	GENE	LCOM	LITE	MODU	OMIS	2T	3T	4T	5T	6T	7T
RHY	SER	0	0	0	0	0	0	3= 1 2= 2 1= 0	0	0	3= 2 2= 8 1= 0	3= 2 2= 9 1= 0	3= 2 2= 1 1= 0	3= 1 2= 1 1= 0	3= 2 2= 0 1= 0	0
	JOK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3= 3 2= 0 1= 0	3= 10 2= 2 1= 0	3= 9 2= 2 1= 0	3= 5 2= 1 1= 0	3= 2 2= 0 1= 0	3= 1 2= 0 1= 0
	MULF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3= 1 2= 0 1= 0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0
REP	SER	3= 1 2= 2 1= 0	3= 1 2= 0 1= 0	3= 2 2= 0 1= 0	0	0	3= 0 2= 7 1= 0	3= 10 2= 0 1= 0	3= 1 2= 0 1= 0	3= 0 2= 5 1= 0	3= 3 2= 2 1= 0	0	0	0	0	0
	JOK	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	3= 0 2= 0 1= 1	3= 1 2= 3 1= 0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	0	0
	MULF	0	0	0	0	0	0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	0	0
ETY	SER	3= 0 2= 1 1= 0	3= 1 2= 0 1= 0	3= 2 2= 0 1= 0	3= 0 2= 2 1= 0	3= 0 2= 1 1= 0	0	3= 3 2= 1 1= 0	3= 0 2= 3 1= 0	0	3= 1 2= 2 1= 0	0	0	0	0	0
	JOK	3= 0 2= 1 1= 0	0	3= 6 2= 1 1= 0	0	0	0	3= 2 2= 0 1= 0	0	0	3= 1 2= 1 1= 0	3= 1 2= 1 1= 0	0	0	0	0
	TAB	0	0	0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	0	0	0	0



	MULF	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
IDI	SER	3= 2 2= 3 1= 0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 3 1= 0	0	0	3= 0 2= 2 1= 0	0	0	0	0	0
	TAB	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	3= 0 2= 4 1= 0	3= 0 2= 2 1= 0	0	0	0	0
SOU	SER	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	0	0	3= 1 2= 1 1= 0	0	0	0	0	0	0	0	0
	JOK	0	0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	0	0	0	3= 6 2= 1 1= 0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	0	0
PAR	SER	0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	0
	JOK	0	0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	3= 1 2= 2 1= 0	3= 1 2= 1 1= 0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0
ASY	SER	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	3= 1 2= 4 1= 0	0	0	0	0	0
	JOK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 0 1= 1	0	0	0	0	0
HOM	JOK	0	0	0	0	0	0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	3= 0 2= 2 1= 0	3= 1 2= 0 1= 0	3= 1 2= 1 1= 0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0
MULB	SER	0	0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	3= 2 2= 1 1= 0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	0	0	0
	JOK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	0

	<b>TAB</b>	3= 2 2= 0 1= 0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	<b>MULF</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	0	0
<b>ONS</b>	<b>SER</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	<b>JOK</b>	3= 0 2= 1 1= 0	0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	<b>TAB</b>	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	0
<b>ANT</b>	<b>SER</b>	0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	0	0	0	0
	<b>JOK</b>	0	0	0	0	0	0	0	3= 1 2= 0 1= 0	0	0	0	0	0	0	0
<b>PRO</b>	<b>SER</b>	0	0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	0	0	0	0	0
	<b>JOK</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0	0	0
<b>SYN</b>	<b>JOK</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	3= 0 2= 1 1= 0	0	0
<b>JUMLAH</b>		<b>17</b>	<b>2</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>10</b>	<b>36</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>54</b>	<b>37</b>	<b>21</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>1</b>
<b>DOE</b>	<b>3</b>	7	2	14	0	0	1	23	1	0	20	17	14	7	4	1
	<b>2</b>	10	0	1	2	1	9	13	3	6	33	20	7	2	1	0
	<b>1</b>	10	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0

### A. Teknik Penerjemahan yang Menghasilkan Terjemahan yang *Fully Equivalent*

Dari tabel di atas tampak bahwa teknik literal, modulasi, adaptasi, *borrowing*, amplifikasi, *linguistic compression*, dan gabungan dua teknik atau lebih berpotensi menghasilkan terjemahan yang akurat atau memiliki derajat kesepadanan yang tinggi (pada level 3). Artinya, *wordplay* dalam bahasa sumber diterjemahkan menjadi *wordplay* dalam bahasa sasaran dengan kandungan makna yang sama, bentuk dan fungsi *wordplay* tersampaikan sesuai dengan bentuk dan fungsi *wordplay* aslinya. Berikut ini pembahasannya.

#### 1. Teknik Literal

Dari 36 (tiga puluh enam) data yang menggunakan teknik literal, 23 (dua puluh tiga) diantaranya menghasilkan terjemahan dengan derajat kesepadanan yang tinggi yaitu pada level 3 (tiga) atau bisa dikatakan *fully equivalent*. Sebagian besar teknik literal (sebelas dari dua puluh tiga kasus) berhasil merealisasikan secara akurat *wordplay* dengan pola REP/SER atau *wordplay* dengan bentuk *punning repetition* dan berfungsi untuk *raising serious effects*. Selain dengan pola REP/SER, *wordplay* lain yang secara akurat diterjemahkan dengan menggunakan teknik literal adalah *wordplay* dengan pola IDI-ONS/SER (1 kasus), ANT/SER (1), REP/SER-JOK (1), REP-ETY/SER (1), HOM/JOK (1), ETY/SER (3), RHY/SER (1), ETY/JOK (2), dan SOU/SER (1). Kondisi tersebut bisa dipetakan sebagai berikut.

**Tabel 9.** Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi *Wordplay* untuk Teknik Literal dengan Kualitas *Fully Equivalent*

BENTUK/FUNGSI	SER	JOK	SER-JOK	JUMLAH
Punning Repetition	10		1	11
Etymological Puns	3	2		5
Playing on Sounds: Rhyme	1			1
Playing on Sounds	1			1
Playing on Antonyms	1	1		2
Playing on Homonymy		1		1
Punning Repetition-Etymological Puns	1			1
Playing on Idiomatic Expressions-Playing on Sounds: Onset	1			1
<b>JUMLAH</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>23</b>

Jika dicermati, data menunjukkan bahwa sebagian besar *wordplay* dalam kategori ini memiliki fungsi *raising serious effects*, yaitu REP/SER(11 kasus), IDI-ONS/SER (1), ANT/SER (1), REP/SER-JOK (1), REP-ETY/SER (1), ETY/SER (3), RHY/SER (1), dan SOU/SER (1). Melihat fakta ini, tampaknya ada fenomena *wordplay* dengan fungsi tersebut bisa diterjemahkan dengan teknik literal. Sementara itu tiga data lain yang berhasil diterjemahkan dengan teknik literal untuk menghasilkan bentuk, fungsi dan makna yang sama memiliki pola HOM/JOK (1) dan ETY/JOK (2).

Ada beberapa faktor yang diduga sebagai penyebab hasil terjemahan *wordplay* dengan derajat yang tertinggi meskipun menggunakan teknik yang paling sederhana, yaitu *literal translation*. Pertama, *wordplay* yang diterjemahkan dengan *literal translation* kebanyakan berupa *punning repetition*. Bentuk ini cenderung merupakan *wordplay* yang bersifat konseptual, bukan lingual. Artinya, bentuk ini bisa dialihkan ke berbagai bahasa sejauh secara konseptual bisa dipahami.

*commit to user*

Kedua, *wordplay* dengan fungsi *raising serious effect* cenderung lebih mudah dialihkan ke bahasa lain dari pada *wordplay* dengan fungsi *telling jokes* karena penerjemah tidak perlu bersusah payah mencari atau mereproduksi *joke* atau humor yang biasanya *culture specific*. Ketiga, *punning repetition* biasanya tidak *sound-based*. Artinya, hasil terjemahan tidak perlu mempertahankan bentukan bunyi, atau mereproduksi *wordplay* dengan permainan bunyi yang serupa teks sumbernya.

Bentuk-bentuk pengulangan kata atau frasa pada data berikut ini diterjemahkan dengan teknik literal dan memiliki derajat kesepadanan pada level 3. Selain bentuk *wordplay* yang direalisasikan dengan bentuk yang sama, fungsi *wordplay* untuk *raising serious effects* dan pesan secara harfiah juga dapat tersampaikan.

BSu: *'Let me go!' cried Mr Wonka, 'I've got to press that button or we'll go too high! Let me go! Let me go!' But Grandma Josephine hung on. 'Charlie!' shouted Mr Wonka. 'Press the button! The green one! Quick, quick, quick!'*

BSa: **"Lepaskan aku!"** teriak Mr. Wonka. "Aku harus memencet tombol itu, kalau tidak kita akan terbang terlalu tinggi! **Lepaskan! Lepaskan!**" Tapi Grandma Josephine menahannya terus. "Charlie!" teriak Mr. Wonka. "Pencet tombol itu! Yang berwarna hijau! **Cepat, cepat, cepat!**"

Kode: REP/SER/LITE/3/17 dan REP/SER/LITE/3/18

BSu: *"Did we go too far?" Charlie asked.*

*'Too far?' cried Mr Wonka. 'Of course we went too far! You know where we've gone, my friends? We've gone into orbit!'*

BSa: "Apakah kita pergi **terlalu jauh?**" tanya Charlie.

**"Terlalu jauh?"** teriak Mr. Wonka. "Tentu saja kita pergi **terlalu jauh!** Kalian tahu kita sudah pergi kemana, teman-teman? Kita sudah masuk orbit!"

Kode: REP/SER/LITE/3/19

Teknik literal dapat merealisasikan makna, bentuk dan fungsi *wordplay* dengan pola REP/SER di atas karena pola tersebut termasuk pola yang sederhana. Kata atau frasa yang diulang merupakan kata atau frasa yang bisa diterjemahkan



secara literal dengan makna yang tidak berubah. Hasilnya, ketika kata atau frasa tersebut juga diulang dalam bahasa sasaran, sebagaimana yang terdapat dalam teks bahasa sumber, bentuk dan fungsinya pun tidak mengalami perubahan.

## 2. Teknik *Modulation*, *Linguistic Compression*, dan *Amplification*

Teknik *modulation*, *linguistic compression*, dan *amplification* masing-masing menghasilkan terjemahan yang *fully equivalent* dengan frekuensi yang sedikit, yaitu masing-masing 1 kali untuk modulasi dan *linguistic compression* dan 2 kali untuk amplifikasi. Jumlah ini tidak terlalu signifikan. Teknik tersebut akan menghasilkan terjemahan yang *fully equivalent* jika digabung dengan teknik lain.

Dari 4 (empat) teknik modulasi hanya 1 (satu) data saja yang dapat menghasilkan terjemahan yang *fully equivalent*. Data tersebut adalah data dengan kode REP/SER/MODU/3/4. Artinya, data tersebut merupakan data dengan pola REP/SER atau *wordplay* dengan bentuk *punning repetition* dengan fungsi *raising serious effects*.

- BSu: 'You **amaze** me,' said Grandma Josephine.  
 'Dear lady,' said Mr Wonka, 'you are new to the scene. When you have been with us a little longer, nothing will **amaze** you.'
- BSa: "**Menakjubkan**," kata Grandma Josephine.  
 "Nyonya tersayang," ujar Mr. Wonka, "kau belum lama bergabung. Bila kau sudah lebih lama bersama kami, tak ada lagi yang akan membuatmu **takjub**."
- Kode: REP/SER/MODU/3/4

Pada data dengan kode REP/SER/MODU/3/4, pengulangan kata '*amaze*' pada teks BSu direalisasikan dengan kata '*menakjubkan*' dan '*membuatmu takjub*'. Keduanya mengandung pengulangan dengan kata dasar '*takjub*'. Ini

*commit to user*

artinya, bentuk *repetition* berhasil disampaikan dalam BSa. Selain bentuk, fungsinya sebagai penguat efek serius juga tersampaikan. Dengan teknik modulasi, makna secara harfiah juga tersampaikan, meskipun terjadi perubahan sudut pandang dari 'menakjubkan' menjadi 'membuatmu takjub'. Penyebab perubahan sudut pandang itu antara lain perubahan kata kerja 'amaze' menjadi *verb group* 'membuatmu takjub'.

Teknik amplifikasi tidak banyak digunakan secara tunggal. Dari dua data yang didapatkan, satu diantaranya menghasilkan terjemahan yang berderajat kesepadanan yang tinggi. Data tersebut merupakan *wordplay* dengan pola ETY/SER. Pada kasus ini kalimat 'They're older than Moses' diterjemahkan menjadi "Mereka lebih tua daripada Nabi Musa" (data ETY/SER/AMPL/3/30). Penggunaan amplifikasi dengan penambahan kata 'Nabi' membuat makna lebih jelas dan tidak merubah bentuk dan fungsi *wordplay*. Penambahan tersebut justru memberikan pengertian tambahan bahwa Musa adalah seorang Nabi, atau Musa yang dimaksud adalah Nabi Musa. *Etymological pun* yang berfungsi untuk *raising serious effect* dapat tersampaikan secara utuh.

Teknik *linguistic compression* yang diterapkan pada *wordplay* dengan pola REP/JOK berhasil merealisasikan makna, bentuk dan fungsi *wordplay*. Terlepas dari sengaja atau tidak sengaja, hasil terjemahan pada data di bawah ini secara fisik juga berbentuk pengulangan, meskipun kata 'and' (yang mestinya diterjemahkan menjadi 'dan') tidak muncul dalam teks bahasa sasaran.

BSu: "I can fly faster than any of you!" cried Grandpa George, whizzing **round and round**, his nightgown billowing out behind him like the tail of a parrot.

BSa: "Aku bisa terbang lebih cepat daripada kalian semua!" Grandpa George berseru sambil terbang **berputar-putar**, dan baju tidurnya melambai di belakangnya seperti ekor burung kakaktua.

Kode: REP/JOK/LCOM/3/51

Pada dasarnya, kata *'round'* pada konteks ini bisa diterjemahkan menjadi *'berputar-putar'*. Diulanginya kata tersebut tidak banyak merubah makna, sehingga dalam bahasa sasaran penyederhanaan *'berputar-putar dan berputar-putar'* menjadi hanya *'berputar-putar'* memiliki makna yang tidak jauh berbeda. Beruntung dalam bahasa sasaran *'berputar-putar'* sebagai padanan kata *'round'* juga memiliki konstruksi pengulangan. Efek humor yang dihasilkan juga sama karena tidak bersifat lingual, melainkan konseptual yang bisa dipahami secara luas.

### 3. Teknik Adaptasi

Dari 17 teknik adaptasi yang digunakan, 7 diantaranya berhasil mencapai detajat kesepadanan yang tinggi atau *fully equivalent*. *Wordplay* yang berhasil diterjemahkan dengan *fully equivalent* menggunakan teknik adaptasi adalah *wordplay* dengan pola ETY-SYN/TAB (1 kasus), IDI/SER (2), SOU/SER (1), ETY/TAB (1), IDI/ONS (1), dan REP/SER (1). Dari data tersebut dapat dilihat bahwa teknik ini akurat dalam menerjemahkan berbagai bentuk dan fungsi *wordplay*, baik *wordplay* dengan satu bentuk maupun multi-bentuk. Meskipun jumlahnya tidak cukup banyak, namun keberadaannya menarik perhatian, misalnya pada *wordplay* dengan multi-bentuk di bawah ini.

BSu: *'Bunkum and tummyrot! You'll never get anywhere if you go about what-iffing like that. Would Columbus have discovered America if he'd said "What if I sink on the way over? What if I meet pirates? What if I never come back?" He wouldn't even have started. We want no what-iffers around here, right, Charlie? ....'*

BSa: **"Omong kosong dan sampah tumpah!** Kalian tak bakal sampai ke mana-mana kalau terus *comout to user* berbagaimana-kalau seperti itu. Apakah

Columbus bakal menemukan Amerika kalau ia bilang ‘Bagaimana kalau aku tenggelam dalam perjalanan? Bagaimana kalau aku bertemu bajak laut? Bagaimana kalau aku tak bakal kembali lagi?’ Pasti ia tak akan berangkat. Kita tak mau kalau ada orang yang selalu mengatakan bagaimana-kalau di sekitar sini, kan, Charlie? ....”

Kode: ETY-SYN/TAB/ADAP/3/46

Data tersebut menunjukkan adanya *wordplay* dengan bentuk *etymological pun* dan *playing on synonym*. Kedua bentuk *wordplay* tersebut dengan baik direalisasikan dalam bahasa sasaran menjadi *wordplay* juga meskipun bentuknya tidak sama persis. Dalam teks bahasa sasaran, *wordplay* berupa *playing on sounds: rhyme* dan *playing on synonym*. Fungsi keduanya sama-sama untuk *breaking taboo*.

Selain fungsi *breaking taboo*, teknik adaptasi juga bisa merealisasikan *wordplay* dengan fungsi lain seperti *raising serious effects*. Hal ini terlihat dalam data di bawah ini.

BSu: ‘Are you sure it's him?’

‘Not sure, but it's certainly a warm possibility, Mr President. After all, Mr Hilton's got hotels in just about every country in the world but he hasn't got one in space. And we have. He must be **madder than a maggot!**’

BSa: “Apakah kau yakin betul dia orangnya?”

“Tidak yakin, tapi jelas kemungkinan besar begitu, Mr. Presiden. Apalagi, Mr. Hilton kan punya hotel hamper di setiap Negara di dunia tapi tak punya hotel di ruang angkasa. Dan kita punya. Pasti ia **seperti kebakaran janggut!**”

Kode: IDI/SER/ADAP/3/65

Penggunaan teknik ini cukup tepat untuk merealisasikan bentuk dan fungsi *wordplay*, meskipun tidak tampak fungsi *telling jokes* yang bisa diterjemahkan dengan baik. Bentuk-bentuk *wordplay* seperti *etymological puns*, *playing on idiomatic expressions*, dan *playing on sounds* merupakan bentuk-bentuk *wordplay* yang bisa dikatakan *sound-based wordplay*. Pada penelitian terdahulu yang

dilakukan oleh Roy Ouyang (dalam Javier Munõs-Basols, 2008) dikemukakan bahwa

*... humor based on sounds seems to be the most difficult to translate. Finding a similar homophonous pair of English words to convey a pun could seldom occur. According to contemporary translation theory, if a certain piece of linguistic humor is not very informative, adaptation may be applied to help to reproduce the humorous effect in the target language ...*

Pernyataan tersebut tidak hanya berlaku pada penerjemahan humor saja, tetapi berlaku juga untuk penerjemahan *wordplay* secara umum. Dia menyatakan bahwa dalam penerjemahan teks yang bersifat *sound-based*, teknik adaptasi bisa diterapkan untuk menghasilkan terjemahan yang memiliki nuansa efek yang sama dengan teks bahasa sumbernya.

Penggunaan teknik adaptasi secara tunggal untuk menghasilkan terjemahan *wordplay* yang benar-benar sepadan memang hanya sedikit dijumpai. Namun jika digabungkan dengan teknik lain, adaptasi bisa menghasilkan terjemahan yang memiliki derajat kesepadanan yang tinggi. Hal ini akan dibahas lebih lanjut pada bagian lain.

#### 4. Teknik Pinjaman (*Borrowing*)

Teknik *borrowing* terbukti menghasilkan terjemahan yang berderajat kesepadanan tinggi. Dari 15 (lima belas) kasus, 14 diantaranya menghasilkan terjemahan dengan derajat kesepadanan tinggi. Adapun jenis dan fungsi *wordplay* yang berhasil diterjemahkan dengan derajat tinggi antara lain PAR/JOK (1 kasus), ONS/JOK (1), ETY/SER (2), REP/SER (2), SOU/JOK (1), ETY-SOU/SER (1), dan ETY/JOK (5). Adapun dua *wordplay* yang diterjemahkan secara *partly* *commit to user*



*equivalent* adalah dengan pola ETY/JOK (2). Fenomena yang cukup menarik, ada 5 (lima) *wordplay* dengan pola ETY/JOK diterjemahkan dengan derajat tinggi dan 2 (dua) lainnya diterjemahkan dengan derajat sedang (derajat 2). Hal ini menunjukkan *wordplay* dengan bentuk dan fungsi yang sama diterjemahkan dengan teknik yang sama, namun menghasilkan derajat kesepadanan yang berbeda. Dengan fakta seperti ini tampak bahwa teknik yang sama tidak selalu bisa digunakan untuk menerjemahkan bentuk dan fungsi *wordplay* yang sama. Dua data di bawah ini setidaknya menunjukkan fenomena tersebut.

BSu: *THE HOOF OF A MANTICORE*

BSa: KUKU MANTICORE

Kode: ETY/JOK/BORR/3/145

BSu: *SIX OUNCES OF SPRUNGE FROM A YOUNG SLIMESCRAPER*

BSa: ENAM ONS LUDAH SLIMESCRAPER MUDA

Kode: ETY/JOK/BORR/2D/151

Sekilas kedua data tersebut menghasilkan terjemahan yang sama. Yang membedakan kedua data di atas adalah bahwa data pertama (ETY/JOK/BORR/3/145) menghasilkan makna, bentuk dan fungsi *wordplay* yang sama dengan aslinya (ETY/JOK). Sebaliknya data kedua (ETY/JOK/BORR/2D/151), meskipun makna dan bentuk *wordplay* sama, menghasilkan fungsi *wordplay* yang berbeda. Efek *joke* yang dibangun oleh bahasa sumber tidak terasa dalam bahasa sasaran. Oleh karenanya kedua data tersebut memiliki derajat kesepadanan yang berbeda.

Jika dilihat dari bentuk *wordplay* yang diterjemahkan dengan teknik *borrowing*, sebagian besar diantaranya merupakan *wordplay* yang berbentuk *etymological puns*. Beberapa diantaranya merupakan *proper nouns* dan nama binatang, seperti *Shuckworth*, *Shanks*, *Showler*, *Wizard of Oz*, *Chu-On-Dat*,

*Showlworth, Shucks, Shankler, Shankworth, Show, Shuckler, Wonka-Vite, MANTICORE, WHIFFLE-BIRD, COCKATRICE, PROGHOPPER,* dan *dendrochronologist*. Nama-nama tersebut, dan juga nama-nama tokoh yang lain, tetap dipertahankan apa adanya dalam teks bahasa sasaran. Dengan demikian kesepadanan dalam makna, bentuk dan fungsi tetap bisa dipertahankan.

Ada kecenderungan beberapa karya sastra terjemahan mempertahankan nama atau *proper nouns*. Beberapa penelitian menunjukkan fenomena tersebut. Misalnya dalam terjemahan *Alice in Wonderland*. Christiane Nord (2003) menyebutkan bahwa dalam beberapa versi bahasa nama-nama tokoh dalam cerita tersebut dipertahankan, meski ada beberapa versi bahasa sasaran yang melakukan adaptasi. Berikut ini hasil temuan Nord.

**Tabel 10.** Contoh Penerjemahan *Proper Nouns* dalam *Alice in Wonderland* ke Berbagai Bahasa di Dunia (Nord, 2003)

EN	DE-BUB	DE-ENZ	DE-REM	DE-TEU	ES	BR	FR	IT
<b>Alice</b>	Alice	Alice	Alice	Alice	Alicia	Alice	Alice	Alice
<b>Dinah</b>	<i>Dina</i>	<i>Suse</i>	<i>Dina</i>	<i>Dina</i>	<i>Dina</i>	<i>Mimi</i>	Dinah	Dinah
<b>Ada</b>	Ada	Ada	Ada	Ada	Ada	<i>Mariana</i>	Ada	Ada
<b>Mabel</b>	Mabel	Mabel	Mabel	Mabel	Mabel	<i>Elisa</i>	Mabel	Mabel
<b>Mary Ann</b>	Mary Ann	<i>Marie</i>	Mary Ann	<i>Mari-Anne</i>	<i>Mariana</i>	<i>Ana Maria</i>	<i>Marie-Anne</i>	Mary Ann

Catatan: *cetak miring* dibuat oleh peneliti untuk menunjukkan perbedaan nama dengan versi aslinya.

Tampak dari fenomena tersebut adanya upaya untuk mempertahankan nama-nama tokoh dalam cerita dan adaptasi di beberapa negara. Beberapa adaptasi menunjukkan kecenderungan mempertahankan kemiripan bunyi, sementara ada juga adaptasi yang jauh dari nama aslinya, seperti Dinah menjadi Suse dan Mimi, Ada menjadi Mariana, Mabel menjadi Elisa. Adaptasi yang paling

menonjol tampak pada versi BR yang mengadaptasi Ada menjadi Mariana (padahal ada tokoh yang bernama Ana Maria yang berasal dari Mary Ann) yang mirip nama tokoh Mary Ann dalam versi aslinya. Juga muncul nama Elisa yang merupakan adaptasi dari nama tokoh Mabel. Nama Elisa tentunya cukup dekat dengan Alice. Tokoh Mariana (versi BR) sama dengan tokoh Mariana (versi ES). Keduanya merujuk pada tokoh yang berbeda dalam versi aslinya.

Perdebatan untuk mempertahankan atau mengadaptasi *proper noun* ini sudah berlangsung lama. Dengan orientasi yang berbeda, pendapat juga akan berbeda. Mempertahankan nama tokoh atau nama tempat berarti mempertahankan aspek budaya bahasa sumber dan memberikan penanda asal budaya teks bahasa sumber. Nord (2003) menekankan bahwa “*In some cultures, there is the convention that fictional proper names can serve as ‘culture markers’, i.e., they implicitly indicate to which culture the character belongs*”. Lebih lanjut Nord menyatakan:

*Unlike generic nouns, proper names are mono-referential, but they are by no means mono-functional. Their main function is to identify an individual referent. It has often been claimed that proper names lack descriptive meaning: An ordinary personal name is, roughly, a word, used referringly, of which the use is not dictated by any descriptive meaning the word may have. (Strawson 1971: 23) In the real world, proper names may be non-descriptive, but they are obviously not non-informative: If we are familiar with the culture in question, a proper name can tell us whether the referent is a female or male person (Alice – Bill), maybe even about their age (some people name their new-born child after a pop star or a character of a film that happens to be en vogue) or their geographical origin within the same language community (e.g., surnames like McPherson or O’Connor, a first name like Pat) or from another country, a pet (there are “typical” names for dogs, cats, horses, canaries, etc., like Pussy or Fury), a place (Mount Everest), etc. Such indicators may lead us astray in real life, but they can be assumed to be intentional in fiction. (Garis bawah dari peneliti).*

Namun pada kesempatan lain Nord (2003) juga menyatakan bahwa ‘*To find a name for their fictional characters, authors [and translators] can draw on the whole repertoire of names existing in their culture, and they can invent new, fantastic, absurd or descriptive names for the characters they create. ...*’. Ini berarti bahwa penerjemah juga bisa ‘membuat’ karakter sesuai dengan budaya bahasa sasaran. Munos-Basols (2008: 258), setelah mengutip pernyataan Nord tersebut, memberikan contoh mengenai adaptasi *proper nouns* dalam terjemahan novel *With Love from Spain*, Melanie Martin sebagai berikut.



Source Language	Target Language
DogDog	GuauGuau
Hedgehog	Espinete
Hedgie	Espi
Flappy Happy	Pinguino Rufino

Ia menerjemahkan ‘*Dog*’ dengan onomatopi bunyi anjing dalam bahasa Spanyol menjadi ‘*GuauGuau*’ yang juga merupakan panggilan bagi anjing yang dilakukan oleh anak-anak dalam bahasa sasaran. Ini mirip dengan anak-anak Indonesia yang menyebut anjing dengan ‘gukguk’. Berikutnya ia menggunakan nama ‘*Espinete*’ yang merupakan tokoh dalam *Barrio Sesamo* (*Sesame Street* di Amerika) untuk menerjemahkan ‘*Hedgehog*’. Penggunaan ‘*Espinete*’ dianggap sesuai untuk anak-anak pembaca bahasa sasaran karena nama tersebut merupakan nama *hedgehog* dalam bahasa sasaran.

Yang penting dalam kasus ini adalah bahwa nama tokoh bisa saja diubah sesuai dengan budaya bahasa sasaran. Namun dalam temuan penelitian, semua nama tokoh dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator* tidak berubah, bahkan sapaan seperti *Grandma* atau *Grandpa* juga tidak berubah. Ini menjadi

*commit to user*

indikasi bahwa teks bahasa sasaran berusaha mendekatkan pembaca teks bahasa sasaran dengan budaya teks bahasa sumber. Hal ini juga terjadi pada beberapa karya sastra asing yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, sebut saja *Harry Potter*, dan *Ms Wizz*.

## 5. Teknik Gabungan

Gabungan dua atau lebih teknik diharapkan dapat menghasilkan terjemahan yang lebih baik daripada satu teknik. Data menunjukkan bahwa dari 127 (seratus dua puluh tujuh) kasus, 61 (enam puluh satu) diantaranya (hampir 50%) menghasilkan terjemahan dengan derajat kesepadanan yang tinggi, yaitu pada level 3. Hal ini memberikan kesan bahwa penggunaan teknik gabungan cukup ampuh. Gabungan dua teknik, tiga teknik dan empat teknik berturut-turut memberikan kontribusi terbanyak dengan 20 (dua puluh), 17 (tujuh belas) dan 14 (empat belas) kasus. Sementara gabungan lima teknik, enam teknik dan tujuh teknik memiliki jumlah yang terpaat cukup signifikan, yaitu berturut-turut 7 (tujuh), 4 (empat) dan 1 (satu) kasus.

Gabungan dua teknik dapat dengan baik menerjemahkan *wordplay* dengan pola SOU/JOK sebanyak 6 kasus dengan menggunakan gabungan teknik adaptasi dan *borrowing*. Sementara dua *wordplay* dengan pola RHY/JOK diterjemahkan dengan gabungan teknik *literal* dan modulasi. Kedua gabungan teknik tersebut memberikan representasi yang paling banyak dibanding gabungan dua teknik yang lain. Distribusinya ditunjukkan dengan tabel berikut ini.



**Tabel 11.** Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi *Wordplay* untuk Gabungan Dua Teknik yang Menghasilkan Kualitas *Fully Equivalent*

BENTUK/ FUNGSI	SER	JOK	TAB	SER- JOK
<b>REP</b>	LITE-LAMP REDU-LAMP LITE-TRAN	LCOM-LITE		LITE-MODU
<b>ETY</b>	BORR-DESC ADAP-LITE			
<b>ASY</b>	PART-TRAN			
<b>ONS</b>			ADAP-MODU	
<b>RHY</b>	LAMP-LITE LAMP-MODU	LITE-MODU (2) LAMP-LITE		
<b>SOU</b>		ADAP-BORR (6)		
	LITE LAMP REDU TRAN BORR DESC ADAP PART MODU	LCOM LITE MODU LAMP ADAP BORR	ADAP MODU	LITE MODU
ADAP= 8   LITE= 7   LCOM= 1   DESC= 1   PART=1 BORR= 7   LAMP= 5   REDU= 1   TRAN= 2   MODU=5				

Tampak pada tabel bahwa *wordplay* dengan pola SOU/JOK merupakan *wordplay* dengan frekuensi paling banyak diterjemahkan dengan *fully equivalent* dengan menggunakan gabungan dua teknik, yaitu ADAP-BORR (6 kasus), LITE/MODU (2) dan LAMP/LITE (1). Secara individual, teknik yang paling banyak digunakan adalah ADAP (8 kali), BORR (7), LITE (7), LAMP (5), dan MODU (5).

Selain itu, pada tabel tersebut juga teridentifikasi bahwa *wordplay* yang bersifat *sound-based* dapat direalisasikan dengan baik menggunakan gabungan dua teknik. Misalnya pada *wordplay* dengan bentuk SOU, RHY, dan ONS. Ketiga bentuk *wordplay* tersebut melibatkan permainan bunyi dalam pembentukannya.

*commit to user*

Efek *telling joke* yang sering kali terabaikan juga dapat direalisasikan dengan gabungan dua teknik, terutama yang melibatkan adaptasi dan *borrowing*. Ini menunjukkan bahwa adaptasi memang merupakan salah satu teknik yang bisa diterapkan dalam penerjemahan *wordplay* sebagaimana disampaikan oleh Munõs-Basols (2008). Sementara peran *borrowing* dalam hal ini berguna untuk merealisasikan 'mantra' berrima dan *etymological pun*. Sebagai contoh pada penggalan di bawah ini.

**BSu:**

'KIRASUKU MALIBUKU,  
WEEBEE WIZE UN YUBEE KUKU!

ALIPENDA KAKAMENDA,  
PANTZ FORLDUN IFNO SUSPENDA!

FUIKIKI KANDERIKA,  
WEEBE STRONGA YUBEE WEEKA!

POPOKOTA BORUMOKA  
VERI RISKI YU PROVOKA!

KATIKATI MOONS UN STARS  
FANFANISHA VENUS MARS!"

**BSa:**

'KIRASUKU MALIBUKU,  
KAMI PINTARU DAN KAU GOBLOKU!

ALIPENDA KAKAMENDA,  
CELANA MELOROTA KALO TAK DIIKATA!

FUIKIKI KANDERIKA,  
KAMI KUATA KAU LEMAHA!

POPOKOTA BORUMOKA  
JANGANA COBA MELAWANA!

KATIKATI MOONS UN STARS  
MAHALUKA MAHALUKA VENUS MARS!"

*Literal translation* lebih banyak digunakan dalam merealisasikan *wordplay* dengan fungsi *raising resious effect* dan membantu merealisasikan *wordplay* untuk *telling joke*. *Literal translation* juga cenderung digunakan pada *wordplay* yang tidak *sound-based*. Artinya, konsep lebih ditonjolkan daripada permainan bunyi dalam membentuk *wordplay*.

Di lain pihak, gabungan tiga teknik paling banyak cocok digunakan untuk menerjemahkan *wordplay* dengan pola RHY/JOK (sebanyak 9 kasus). Sembilan gabungan tiga teknik tersebut sangat bervariasi dan tidak ada gabungan dari tiga

teknik yang sama persis. Teknik yang sering digabungkan antara lain literal (12 kombinasi), modulasi (10), *borrowing* dan amplifikasi (masing-masing 6).

**Tabel 12.** Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi *Wordplay* untuk Gabungan Tiga Teknik yang Menghasilkan Kualitas *Fully Equivalent*

BENTUK/ FUNGSI	SER	JOK	JOK-TAB
<b>PAR</b>		ADAP-BORR-LITE	
<b>RHY</b>	CREA-MODU-REDU AMPL-LITE-MODU	ADAP-MODU-TRAN COMP-LITE-MODU (2) AMPL-LITE-REDU ADAP-LITE-TRAN <del>ADAP-BORR-LITE</del> ADAP-AMPL-LITE AMPL-MODU-PART AMPL-MODU-TRAN	BORR-LITE-MODU
<b>REP</b>		BORR-META-MODU	
<b>ETY</b>		AMPL-BORR-LITE	
<b>HOM</b>		BORR-LITE-META	
<b>REP-ETY</b>		LITE-MODU-REDU	
	CREA= 1 MODU= 2 REDU= 1 AMPL= 1 LITE= 1	ADAP= 5 BORR= 5 LITE= 10 MODU= 7 TRAN= 3 COMP= 2 AMPL= 5 REDU= 2 PART= 1 META= 2	BORR= 1 LITE= 1 MODU= 1
ADAP= 5    CREA= 1    AMPL= 6    TRAN= 3 BORR= 6    MODU= 10    PART= 1    META= 2 LITE= 12    REDU= 3    COMP= 2			

Fakta ini memberikan gambaran bahwa teknik *literal translation*, modulasi, adaptasi, *borrowing*, dan amplifikasi memiliki peran yang signifikan dalam menerjemahkan *wordplay* dengan pola RHY/JOK. Dalam menerjemahkan *wordplay* dengan fungsi *telling joke* tampak lebih banyak teknik yang berpotensi untuk digabungkan dibanding *wordplay* dengan fungsi yang lain. Hal ini disebabkan oleh bentuk *wordplay* yang *sound-based* dalam bentuk permainan

rima. Penggunaan gabungan ini dinilai cukup berhasil karena menghasilkan terjemahan yang *fully equivalent*.

**Tabel 13.** Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi *Wordplay* untuk Gabungan Empat Teknik yang Menghasilkan Kualitas *Fully Equivalent*

BENTUK/ FUNGSI	JOK	SER
<b>PAR</b>	ADAP-BORR-META-LITE	
<b>HOM</b>	BORR-COMP-LITE-META	
<b>RHY</b>	ADAP-GENE-MODU-TRAN CREA-LITE-MODU-TRAN ADAP-LAMP-LITE-REDU LITE-MODU-REDU-TRAN COMP-LITE-MODU-REDU CREA-LITE-MODU-PART ADAP-AMPL-LITE-MODU (2) ADAP-COMP-LITE-MODU ADAP-AMPL-DESC-MODU GENR-LITE-REDU-TRAN BORR-COMP-LITE-META	ADAP-COMP-MODU-TRAN
<b>JUMLAH</b>	LITE= 12    MODU= 9 ADAP=7    TRAN= 4 COMP= 4    REDU=4 AMPL= 3    BORR= 3 META= 3    GENE= 2 CREA=2    DESC=1 PART= 1    LAMP=1	ADAP= 1 COMP= 1 MODU= 1 TRAN= 1

Gabungan empat teknik paling banyak cocok digunakan untuk menerjemahkan *wordplay* dengan pola RHY/JOK, yaitu dengan frekuensi kemunculan 10 kali. Teknik yang dikombinasikan juga bervariasi. Teknik yang paling sering dikombinasikan antara lain literal (12 kasus), modulasi (10 kasus), dan adaptasi (8). Fenomena ini menunjukkan bahwa setidaknya ketiga teknik tersebut memiliki peran yang signifikan dalam menerjemahkan *wordplay* dengan pola RHY/JOK. Sampai dengan gabungan empat teknik ini, *wordplay* dengan

bentuk RHY dan fungsi JOK lebih sering frekuensi kemunculannya, dan diterjemahkan dengan teknik yang lebih beragam.

Gabungan lima, enam dan tujuh teknik akan dibahas sekaligus mengingat frekuensi masing-masing yang tidak terlalu sering. Berikut ini tabel yang menunjukkan distribusi teknik gabungan tersebut dengan bentuk dan fungsi *wordplay*.

**Tabel 14.** Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi *Wordplay* untuk Gabungan Lima, Enam dan Tujuh Teknik yang Menghasilkan Kualitas *Fully Equivalent*

BENTUK/ FUNGSI	JOK	SER
<b>HOM</b>	ADAP-BORR-LAMP-LITE-TRAN	
<b>RHY</b>	ADAP-COMP-LITE-REDU-TRAN AMPL-LCOM-MODU-REDU-TRAN AMPL-BORR-LITE-MODU-REDU AMPL-COMP-LITE-MODU-TRAN ADAP-AMPL-MODU-PART-TRAN	AMPL-LCOM-LITE-MODU-TRAN
	AMPL-LCOM-LAMP-LITE-MODU-PART AMPL-LAMP-LCOM-LITE-MODU-PART	ADAP-AMPL-GENE-MODU-REDU-TRAN AMPL-GENE-LITE-MODU-REDU-TRAN
	AMPL-GENE-LITE-MODU-REDU-PART-TRAN	
<b>JUMLAH</b>	AMPL= 7    LITE= 7    MODU= 7 TRAN= 6    REDU= 4    PART= 4 ADAP= 3    LAMP= 3    LCOM= 3 BORR= 2    COMP= 2    GENE= 1	AMPL= 3    MODU= 3 TRAN= 3    LITE= 2 GENE= 2    REDU= 2 ADAP=1    LCOM= 1

Gabungan lima, enam dan tujuh teknik cukup dominan menerjemahkan *wordplay* dengan pola RHY/JOK, yaitu dengan frekuensi kemunculan 7, 4, dan 1 kali. Adapun teknik yang dikombinasikan antara lain amplifikasi (10 kombinasi), literal (9), modulasi (10), transposisi (9), dan reduksi (6). Lima teknik tersebut



jika dikombinasikan dengan teknik lain memiliki peran positif dalam menerjemahkan *wordplay* dengan pola RHY/JOK.

Gabungan tujuh teknik yang hanya satu kali ditemukan ternyata menghasilkan terjemahan yang *fully equivalent*. Penggabungan banyak teknik ini merupakan langkah yang cukup rumit karena satu per satu elemen *wordplay* mendapat perhatian dan perlakuan yang berbeda. Teknik ini ternyata tidak digunakan untuk menerjemahkan *wordplay* dengan bentuk dan fungsi yang majemuk, melainkan *wordplay* dengan pola RHY/JOK. Banyaknya teknik yang digunakan berkaitan dengan karakter atau sifat *wordplay* yang panjang dan membentuk syair dengan rima tertentu. Setiap baris dalam syair tersebut merupakan kasus sehingga memerlukan perhatian dan perlakuan khusus. Dengan demikian diharapkan hasil terjemahan juga memiliki makna, bentuk dan fungsi sedekat mungkin dengan *wordplay* dalam bahasa sumber. Selain itu, *wordplay* yang diterjemahkan juga merupakan *wordplay* yang *sound-based*, *wordplay* yang memang memerlukan kreativitas penerjemah dalam menanganinya.

Bertolak dari fenomena penggunaan berbagai macam teknik tersebut di atas, ada pertanyaan yang menarik: apakah semakin banyak teknik yang digabungkan akan menghasilkan terjemahan yang lebih tinggi derajat kesepadannya? Data menunjukkan bahwa perbandingan hasil terjemahan yang *fully equivalent*, *partly equivalent*, dan *non-equivalent* adalah sebagai berikut.

Penggunaan gabungan dua teknik menghasilkan rasio 20:33:1. Penggunaan gabungan tiga teknik menghasilkan rasio 17:20:0. Gabungan empat teknik menghasilkan rasio 14:7:0. Gabungan lima teknik menghasilkan rasio

7:2:0. Gabungan enam teknik menghasilkan rasio 4:1:0. Sedangkan gabungan tujuh teknik menghasilkan rasio 1:0:0.

Dilihat dari rasionya, maka tampak bahwa semakin banyak teknik yang digabungkan rasio kesepadanan hasil terjemahan semakin tinggi. Namun hal ini tidak bisa diterima begitu saja karena frekuensi penggunaannya juga berbeda. Ada penurunan frekuensi penggunaan gabungan beberapa teknik dari duplet 54 kali sampai pada gabungan tujuh teknik yang hanya 1 kali. Jadi secara rasio data menunjukkan peningkatan pada derajat kesepadanan sejalan dengan peningkatan jumlah teknik yang digabungkan. Hal ini berbanding terbalik dengan frekuensinya yang semakin menurun.

### **B. Teknik Penerjemahan yang Menghasilkan Terjemahan yang *Partly Equivalent***

Ketidaksepadanan hasil terjemahan disebabkan beberapa faktor. Yang pertama, *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan kandungan pesan yang sama namun bentuk atau fungsi *wordplay* berbeda dengan bentuk dan fungsi *wordplay* dalam teks sumbernya. Kedua, *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan konten yang berbeda. Bentuk dan fungsi *wordplay* tersampaikan sesuai aslinya, tetapi memiliki kandungan pesan atau makna yang berbeda dengan pesan atau makna teks aslinya. Ketiga, *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan konten yang berbeda. Bentuk atau fungsi *wordplay* tidak sesuai aslinya (mengalami perubahan bentuk atau fungsi tetapi masih dalam kategori *wordplay*). Keempat, *wordplay* diterjemahkan menjadi bukan *wordplay* untuk

mempertahankan kandungan makna atau pesan teks sumber. Makna dipertahankan secara harfiah.

Ditinjau dari teknik yang digunakan, hampir semua teknik yang telah dibahas dalam penelitian ini menghasilkan beberapa terjemahan yang *partly equivalent*, kecuali teknik *borrowing* dan gabungan tujuh teknik. Lebih detail fenomena tersebut dibahas dalam diskusi di bawah ini.

### 1. Teknik Penerjemahan yang Menghasilkan Terjemahan yang *Partly Equivalent* Kelompok 1 (2A)

Kelompok ini berisikan hasil terjemahan yang pertama, yaitu *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan kandungan pesan yang sama namun bentuk atau fungsi *wordplay* berbeda dengan bentuk dan fungsi *wordplay* dalam teks sumbernya. Frekuensinya tidak cukup signifikan, yaitu 3 kali, dengan teknik literal (2) dan modulasi (1). Dari ketiga teknik tersebut, bentuk dan fungsi *wordplay* yang diterjemahkan antara lain ETY/SER, IDI/TAB, dan PAR/SER. Dengan teknik literal, terjemahan diusahakan untuk merealisasikan *wordplay* ke dalam bahasa sasaran, namun bentuk dan fungsinya tidak sempurna. Misalnya pada data IDI/TAB/LITE/2A/213. Pada data ini, '*menddling old mackerel*' diterjemahkan secara literal menjadi 'tongkol tua tukang ikut campur'. Dalam hal ini *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* juga namun tidak idiomatis. Sementara pada data PAR/SER/LITE/2A/214 '*chiselling old cheeseburger*' diterjemahkan secara literal menjadi 'burger keju tua busuk'. Pada kasus ini, permainan paronimi pada kata '*chiselling*' dan '*cheeseburger*' menjadi 'burger' dan 'busuk' tidak merealisasikannya dengan sempurna. Namun demikian kedua data tersebut menunjukkan pesan yang sama. Pada data ETY/SER/MODU/2A/21, *commit to user*

teknik modulasi berhasil merealisasikan makna dengan merubah bentuk *wordplay*-nya, 'lixivate' diterjemahkan menjadi 'hancur-lebur'.

## 2. Teknik Penerjemahan yang Menghasilkan Terjemahan yang *Partly Equivalent* Kelompok 2 (2B) dan Kelompok 3 (2C)

Dalam kategori 2B, *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan konten yang berbeda. Bentuk dan fungsi *wordplay* tersampaikan sesuai aslinya, tetapi memiliki kandungan pesan atau makna yang berbeda dengan pesan atau makna teks aslinya. Frekuensi kategori 2B tidak cukup signifikan, yaitu 12 kali. Adapun teknik yang menghasilkan kategori ini antara lain adaptasi (4), gabungan dua, tiga dan empat teknik (masing-masing 2), dan gabungan lima dan enam teknik (masing-masing 1). Teknik yang digabungkan antara lain *discursive creation* (6), adaptasi (4), transposisi (4), literal (4), *compensation* (3), *borrowing* (2), modulasi (2), variasi (2), amplifikasi (1), dan *omission* (1).

Tampak yang paling dominan adalah teknik *discursive creation*. Teknik ini banyak digunakan untuk dikombinasikan dengan teknik lain. Pada dasarnya *discursive creation* merupakan suatu teknik yang merealisasikan pesan bahasa sumber dengan padanan sementara dalam bahasa sasaran. Padanan sementara ini biasanya digunakan untuk menerjemahkan judul buku, film, atau teks lainnya. Padanan yang dihasilkan hanya akan dianggap sepadan manakala konteksnya jelas dan dipahami oleh pembaca. *Wordplay* yang diterjemahkan dengan teknik ini memiliki pesan yang berbeda. Namun perbedaan itu bisa diterima sebagai *wordplay* yang merealisasikan gagasan yang sama dalam konteks yang sama. Hal ini tampak pada data RHY/JOK/LITE-TRAN-CREA/2B/115.

*commit to user*

BSu: 'What shall we do?' his parents *sobbed*.  
 'The boy has got the *vapours*!  
 He couldn't even get a *job*  
 Delivering the *papers*!'  
 BSa: "Apa yang harus kami lakukan?" tangis **orangtuanya**.  
 "Anak ini tak punya **otak**!  
 Ia tak bakal bisa **bekerja**  
 Walau hanya menjadi pembuat **kotak**!"  
 Kode: RHY/JOK/LITE-TRAN-CREA/2B/115

Pada baris terakhir penggalan di atas '*delivering papers*' diterjemahkan menjadi 'walau hanya menjadi pembuat kotak'. Pada dasarnya kedua ungkapan merealisasikan gagasan yang sama, yaitu bahwa kedua jenis pekerjaan dianggap sebagai pekerjaan yang remeh dan mudah dilakukan. Keduanya dianggap sepadan dalam hal yang demikian, meskipun secara harfiah atau realitanya menunjukkan proses yang berbeda. Teks BSu dan BSa di atas memiliki bentuk yang sama sebagai *wordplay* yang berbentuk rima dengan kandungan pesan yang sedikit berbeda (terutama pada baris terakhir).

Teknik *discursive creation* ini digunakan untuk membentuk rima yang sama dengan teks bahasa sumbernya. Penggunaan teknik ini menunjukkan kreativitas penerjemah (atau editor) dalam menangani kasus yang sulit. Kreativitas ini diperlukan untuk memecahkan beberapa kasus dalam penerjemahan terutama yang melibatkan permainan bunyi. Harus dipahami bersama bahwa perbedaan makna yang ditimbulkan selalu mengandung resiko. Teks terjemahan dalam hal ini mengambil resiko dengan merubah makna. Namun, perubahan makna tersebut tidak menimbulkan resiko yang besar mengingat jenis teks yang diterjemahkan bukan jenis teks yang sensitif.

Sementara pada kategori 2C, *wordplay* diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan konten yang berbeda. Bentuk atau fungsi *wordplay* tidak sesuai aslinya



(mengalami perubahan bentuk atau fungsi tetapi masih dalam kategori *wordplay*). Frekuensinya hanya 3 kali, dengan teknik adaptasi (1) dan gabungan tiga teknik (2). Teknik yang dikombinasikan antara lain literal, reduksi, dan variasi. Contoh teknik adaptasi pada kasus ini adalah terjemahan frasa '*holy rats*' menjadi 'tikus kurus'. Keduanya mengandung aspek *wordplay* dengan bentuk yang berbeda (*playing on idiomatic expression* menjadi *playing on rhyme*) dan kandungan makna yang juga berbeda. Teks terjemahan berusaha mengadaptasi umpatan dari bahasa sumber menjadi umpatan dalam bahasa sasaran.

Sementara penggabungan teknik literal, reduksi dan variasi ditunjukkan dengan terjemahan '*jumping jack-rabbit*' menjadi 'kelinci menari'. Meskipun ada unsur *literal translation*, namun makna secara keseluruhan tidak tersampaikan. Hanya kata '*rabbit*' saja yang tersampaikan menjadi 'kelinci'. Reduksi terjadi pada hilangnya informasi '*jack*'. Variasi merupakan perubahan elemen linguistik yang berakibat pada aspek variasi linguistik, seperti perubahan *textual tone*, *style*, *social dialect*, *geographical dialect*, dll untuk merubah atau menunjukkan sifat tokoh atau partisipan. Maksud variasi dalam kasus ini sebenarnya untuk merubah dialek atau umpatan dari bahasa sumber menjadi umpatan dalam bahasa sasaran. Namun upaya itu dinilai tidak cukup berhasil karena umpatan dalam bahasa sasaran tidak benar-benar berupa umpatan. Selain itu, aspek tujuan *breaking taboo* juga tidak terrealisasikan dengan sempurna.

### 3. Teknik Penerjemahan yang Menghasilkan Terjemahan yang *Partly Equivalent* Kelompok 4 (2D)

Pada kategori ini *wordplay* diterjemahkan menjadi bukan *wordplay* untuk mempertahankan kandungan makna atau pesan teks sumber. Makna dipertahankan secara harfiah. Kategori ini memiliki frekuensi yang signifikan, yaitu dengan 90 kali kemunculan. Adapun bentuk dan fungsi *wordplay* yang diterjemahkan dengan hasil ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut.

**Tabel 15.** Distribusi Data Berdasarkan Bentuk dan Fungsi *Wordplay* untuk Teknik yang Menghasilkan Kualitas *Partly Equivalent* Kategori 2D

BENTUK/ FUNGSI	SER	JOK	TAB	SER-JOK
ASY	LITE= 1 LCOM= 1 DUA= 4			
ONS	LITE= 1			
ETY	LITE= 1 GENE= 1 DESC= 2 MODU= 2 ADAP= 1 DUA= 2	ADAP= 1 BORR= 1 DUA= 1 TIGA= 1	OMIS= 1	
PRO	LITE= 1	TIGA= 1		
IDI	LITE= 3 ADAP= 1 DUA= 2		ADAP= 1 DUA= 2	
RHY	LITE= 2 DUA= 8 TIGA= 9 EMPAT= 1 LIMA= 1	DUA= 1 TIGA= 1 EMPAT= 1		
SOU	LITE= 1	DUA= 1		
ANT	LCOM= 1			
SYN		DUA= 1 EMPAT= 1		
HOM		DUA= 2 EMPAT= 1		
PAR	DUA= 1 EMPAT= 1	DUA= 1 TIGA= 2		
REP	LCOM= 7	DUA= 2		

	OMIS= 5 ADAP= 1 DUA= 2	TIGA= 1		
REP-PAR	LITE= 1 DUA= 1			TIGA= 1
	DUA= 20    LITE= 11 LCOM= 9    TIGA= 9 OMIS= 5    ADAP= 3 DESC= 2    MODU= 2 EMPAT=2    GENE= 1 LIMA= 1	DUA= 9 TIGA= 6 EMPAT= 3 ADAP= 1 BORR= 1	DUA= 2 ADAP= 1 OMIS= 1	TIGA= 1

Dari data tersebut tampak bahwa secara individual teknik *literal translation* cukup banyak digunakan. Jika teknik-teknik gabungan diuraikan, akan tampak juga bahwa teknik ini cukup mendominasi data. Tabel di bawah ini mengurai gabungan beberapa teknik.

**Tabel 16.** Uraian Gabungan Beberapa Teknik yang Menghasilkan Terjemahan dengan Kategori *Partly Equivalent 2 D*

TEKNIK	DUA TEKNIK	TIGA TEKNIK	EMPAT TEKNIK	LIMA TEMNIK	JUMLAH
MODU	16	13	3	1	33
LITE	14	13	4	1	32
TRAN	7	3	2	-	12
BORR	5	5	1	-	11
ADAP	8	3	-	-	11
REDU	1	4	3	1	9
META	2	3	2	-	7
AMPL	2	1	2	-	5
LAMP	1	1	1	1	4
LCOM	3	-	1	-	4
PART	-	2	-	1	3
GENE	2	-	1	-	3
COMP	1	-	-	-	1

Tampak pada tabel di atas bahwa teknik yang paling banyak dikombinasikan adalah teknik modulasi dan *literal*, disusul dengan transposisi, *borrowing* dan adaptasi. Teknik-teknik seperti modulasi, transposisi, *literal*, dan

*borrowing* merupakan teknik-teknik yang sering digunakan untuk mempertahankan makna teks bahasa sumber. Modulasi dan transposisi berusaha mempertahankan pesan dengan sedikit melakukan perubahan bentuk teks atau kalimat. Modulasi mempertahankan makna dengan merubah sudut pandang atau kategori kognitif teks, sementara transposisi mempertahankan makna dengan merubah kategori gramatikal suatu kata, frasa, atau klausa. *Literal translation* mempertahankan makna dengan menerjemahkan teks secara harfiah, sementara *borrowing* mempertahankan keaslian ungkapan bahasa sumber, baik dengan *pure* maupun *naturalized borrowing*. Oleh sebab itu keempat teknik tersebut menjadi dominan dalam kategori *partly equivalent* 2D ini. Di lain pihak, adaptasi juga masih digunakan sebagai upaya untuk mendekatkan teks pada pembaca bahasa sasaran.

### C. Teknik Penerjemahan yang Menghasilkan Terjemahan yang *Non-Equivalent*

Secara keseluruhan hasil terjemahan *wordplay* cukup bagus. Hal ini ditunjukkan dengan sedikitnya hasil terjemahan yang *non-equivalent*. Dari 221 data, hanya 2 yang termasuk dalam kategori *non-equivalent*. Data tersebut adalah data REP/JOK/OMIS/1/7 dan ASY/JOK/LCOM-REDU/1/16. Yang pertama terjadi pada terjemahan *repetition* dalam frasa '*springing two feet in the air with two feet*'. Frasa '*two feet*' yang ke dua direduksi. Ini berarti, selain menghilangkan sebagian informasi, teks bahasa sasaran juga menghilangkan aspek *wordplay*. Dengan kata lain, aspek *wordplay* tidak tersampaikan, demikian pula halnya

dengan aspek makna. Teks terjemahan tidak berhasil mempertahankan salah satu diantara keduanya.

Pada data kedua, '*looking no bigger than a bar of chocolate*' diterjemahkan menjadi 'tampak sebesar sepotong coklat'. Seperti halnya data sebelumnya, aspek makna tidak disampaikan secara sempurna, karena secara harfiah keduanya memiliki makna yang jauh berbeda. Aspek *wordplay* yang merupakan *asyntactic pun* juga tidak tersampaikan menjadi bentuk *wordplay* yang sama.

Dilihat dari teknik yang digunakan, penggunaan *omission* pada data yang pertama tidak diiringi dengan penggunaan *compensation* untuk mengimbangi bagian informasi yang dihilangkan. Akibatnya terjemahan menjadi tidak sepadan dengan teks bahasa sumber. Mestinya, untuk mempertahankan makna atau bentuk, teknik *omission* diiringi dengan teknik *compensation* untuk merealisasikan makna atau pesan yang dihilangkan dalam bentuk yang berbeda. Pada data kedua, reduksi justru diiringi dengan *linguistic compression*. Kedua teknik tersebut pada dasarnya menghilangkan sebagian aspek kebahasaan, sehingga berakibat pada hilangnya informasi atau pada berubahnya pesan yang terkandung di dalamnya.



## BAB VI

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Dari hasil temuan penelitian, analisis, dan pembahasan pada bab IV dan V, beberapa simpulan dapat dirumuskan sebagai berikut.

##### 1. Bentuk dan Fungsi *Wordplay* dalam teks Bahasa Sumber

Novel *Charlie and the Great Glass Elevator*, sebagai salah satu bentuk sastra anak, mengandung cukup banyak *wordplay*. *Wordplay* yang ada di dalamnya memiliki bentuk dan fungsi yang beraneka ragam, dari bentuk yang sederhana sampai bentuk yang rumit dan susah untuk dipahami, dari fungsi yang tunggal sampai fungsi yang majemuk. Ditemukan 12 bentuk *wordplay* dan 1 bentuk *wordplay* yang merupakan gabungan dari beberapa bentuk *wordplay* dalam novel ini. Untuk fungsi, ditemukan 3 fungsi dasar *wordplay* dan 1 fungsi gabungan. Dengan 221 *wordplay* di dalamnya, novel ini menjadi bacaan dan kajian yang menarik.

*Wordplay* yang memiliki frekuensi kemunculan paling banyak adalah *wordplay* dalam bentuk *Playing on Rhyme* (RHY) dengan 68 kali. Dari jumlah tersebut, fungsi yang banyak dipakai adalah untuk *telling jokes* (JOK) dengan 36 kali, *raising serious effects* (SER) dengan 31 kali, dan fungsi majemuk (MULF) dengan sekali kemunculan. *Playing on rhyme* ini banyak muncul salah satunya karena di beberapa bagian teks bentuk-bentuk puisi atau syair banyak digunakan dengan panjang lebih dari tiga halaman. Selain berupa permainan puisi berrima, *commit to user*

*wordplay* bentuk ini juga muncul pada ungkapan-ungkapan yang pendek seperti ‘*hustle and bustle*’, ‘*super-duper*’, dan ‘*tubbles and trumbles*’.

Pada urutan ke dua, *punning repetition* (REP) juga banyak digunakan. Ada dua macam *punning repetition*. Pertama, *immediate repetition* atau *epizeuxis*. Jenis ini juga disebut pengulangan tak beraturan atau *irregular repetition of words* yang berfungsi sebagai piranti untuk memberikan intensitas pada suatu kata. *Repetition* jenis pertama ini banyak dijumpai, yaitu mencapai 36 kasus. Dari jumlah tersebut, mayoritas fungsinya adalah untuk *raising serious effects*, dengan 30 kasus, karena memang pada dasarnya pengulangan ini untuk memberikan intensitas penekanan pada suatu kata. Fungsi *telling jokes* muncul 5 kali dan fungsi majemuk 1 kali. Jenis *repetition* yang kedua memungkinkan adanya makna yang mendua. Pengulangan ini disebut *intermittent repetition* atau *ploce*. Frekuensi kemunculannya hanya 7 kali dengan fungsi *raising serious effects* (4 kali) dan *telling jokes* (3 kali).

Pada peringkat ke tiga, *etymological puns* (ETY), muncul sebanyak 33 kali. Dari jumlah tersebut, 17 kasus memiliki fungsi untuk *raising serious effects* dan 14 kasus dengan fungsi *telling jokes*. Fungsi *breaking taboo* dan fungsi majemuk masing-masing satu kali. *Etymological puns* yang muncul membuat pembaca harus berpikir tentang latar belakang pembentukan kata atau frasa tersebut.

Pada posisi keempat, *playing on idiomatic expressions* (IDI) muncul dengan frekuensi 20 kali. Penggunaan *idiomatic expressions* dalam *wordplay* digunakan untuk *raising serious effect* (11 kali) dan *breaking taboo* (9 kali).

*Playing on idiomatic expressions* merupakan *plelesetan* dari frasa-frasa idiomatis yang sudah ada sebelumnya.

Bentuk *wordplay* yang ke lima adalah *playing on sounds* (SOU). Dengan frekuensi kemunculan 12 kali, fungsi utamanya adalah *telling jokes* (9 kasus). Fungsi yang lain dari bentuk *wordplay* ini adalah *raising serious effects*. Bentuk-bentuk permainan bunyi sebenarnya mencakup banyak bentuk *wordplay* yang lain yang lebih spesifik. Sebagai contoh *playing on rhyme*. *Playing on rhyme* juga merupakan salah satu bentuk permainan bunyi. Namun karena sifatnya yang spesifik, dalam kategorisasi keduanya tidak disatukan. Bentuk permainan bunyi yang lain adalah *playing on paronymy* (PAR), *playing on sounds: onset* (ONS), dan *playing on pronunciation* (PRO). Karena sifatnya yang khas, maka ketiganya juga dimasukkan dalam kategori yang berbeda.

*Playing on paronymy* (PAR) dengan frekuensi 11 kali kemunculan menduduki peringkat enam. *Playing on paronymy* di dalamnya juga memuat *knock-knock jokes*. Pada umumnya *wordplay* bentuk ini berfungsi untuk *telling jokes* (8 kasus), selebihnya (3 kasus) berfungsi untuk *raising serious effects*.

Pada peringkat tujuh adalah *asyntactic puns*, dengan frekuensi 8 kali, yang pada umumnya berfungsi untuk *raising serious effects* (7 kali). Satu kali muncul dengan fungsi *telling jokes*.

Pada peringkat delapan dan sembilan adalah *playing on homonymy* (HOM) dan *wordplay* dengan bentuk majemuk (MULB) dengan frekuensi kemunculan masing-masing 7 kali. *Playing on homonymy* digunakan untuk *telling jokes*, sementara *wordplay* dengan bentuk majemuk berfungsi untuk *raising serious*

*effects* (4 kali), *telling jokes*, *breaking taboo* dan fungsi majemuk dengan masing-masing satu kasus.

Pada peringkat berikutnya, peringkat sepuluh, bentuk *playing on sounds* yang lain, yaitu *playing on the onset* (ONS), muncul sebanyak 5 kali. *Wordplay* bentuk ini memiliki fungsi yang bermacam-macam, yaitu *telling jokes* dan *breaking taboo*, masing-masing 2 kasus, dan *raising serious effects* 1 kasus.

*Playing on antonyms* (ANT) pada peringkat sebelas muncul sebanyak 3 kali dengan fungsi *raising serious effects* 2 kali dan *telling jokes* 1 kali. Dua peringkat terakhir ditempati oleh *playing on similar pronunciation* (PRO) dan *playing on synonyms* (SYN) dengan masing-masing 2 kali kemunculan. *Playing on similar pronunciation* memiliki fungsi untuk *raising serious effects* dan *telling jokes*. Sedangkan *playing on synonyms* memiliki fungsi *telling jokes*.

Kaitannya dengan fungsi *wordplay*, fungsi yang paling sering muncul adalah *raising serious effects* dengan frekuensi 114 kali. Berikutnya *telling jokes* dengan frekuensi 90 kali, *breaking taboo* 13 kali dan fungsi majemuk 4 kali. Frekuensi *raising serious effects* lebih banyak daripada *telling jokes*. Ini menunjukkan bahwa *wordplay* tidak selalu digunakan dalam situasi humor. Dalam situasi serius juga dimungkinkan adanya penggunaan *wordplay*. Dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator*, nuansa humor sudah banyak mewarnai jalannya cerita baik melalui penggunaan *wordplay* maupun dari suasana yang dibangun melalui kejadian-kejadian, aktivitas para tokohnya, jalan ceritanya sendiri atau proses *happening* di dalamnya. Untuk menghindari kebosanan pembaca akibat cerita yang terlalu bernuansa humor, maka Roald Dahl juga membangun suasana serius melalui *wordplay*.

*commit to user*

Jika dicermati lebih mendalam lagi, *wordplay* yang ada dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator* bisa dikelompokkan dalam dua kelompok besar, yaitu *wordplay* yang bersifat *sound-based* dan *wordplay* yang bersifat konseptual. Yang termasuk dalam *sound-based wordplay* misalnya RHY, SOU, PAR, HOM, ONS dan PRO. Bentuk-bentuk *wordplay* ini erat kaitannya dengan permainan bunyi dalam bahasa sumber dan ini berarti *sound-based wordplay* sangat terikat dengan bahasa tertentu. Karena sifatnya yang terikat dengan suatu bahasa, maka dalam penerjemahannya sering menimbulkan masalah, terutama dalam hal kesepadannya. Penerjemah sering dihadapkan pada pilihan yang berat, yaitu untuk mempertahankan makna (yang merupakan fungsi dasar penerjemahan) atau mempertahankan bentuk permainan bunyi tersebut dan mengadaptasinya dalam teks bahasa sasaran.

*Wordplay* yang bersifat konseptual biasanya tidak terikat pada bahasa tertentu. *Wordplay* seperti REP, ETY, IDI, ASY, ANT, dan SYN biasanya bersifat konseptual. Yang menjadi fokus pada *wordplay* jenis ini adalah latar belakang pemahaman konsep pembaca. Dalam menerjemahkannya, konsep biasanya lebih diutamakan, artinya pesan bisa saja dipertahankan atau konsep yang terkandung dalam pesan yang dipertahankan. Bentuk *wordplay* pada umumnya akan mengiringi konsep tersebut, misalnya pada *punning repetition*.

## 2. Teknik yang digunakan dalam Menerjemahkan *Wordplay* dalam Novel

### *Charlie and the Great Glass Elevator*

Teknik yang digunakan untuk menerjemahkan *wordplay* dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator* cukup bervariasi, dari teknik tunggal hingga *commit to user*



teknik gabungan. Teknik tunggal yang ditemukan antara lain teknik literal, adaptasi, pinjaman, kompresi linguistik, penghilangan, modulasi, amplifikasi, deskripsi dan generalisasi. Sedangkan teknik gabungan meliputi gabungan dua, tiga, empat, lima, enam dan tujuh teknik.

Ditinjau dari frekuensi temuannya, gabungan dua teknik dan tiga teknik menempati peringkat paling atas dengan masing-masing 54 dan 37 kasus. Sementara itu, gabungan empat teknik berada pada peringkat empat dengan 21 kasus. Teknik gabungan yang lain, gabungan lima, enam dan tujuh teknik berada pada peringkat delapan, sepuluh dan lima belas dengan frekuensi masing-masing 21 kasus, 9 kasus, 5 kasus dan 1 kasus. Penggunaan teknik gabungan ini tidak lepas dari bentuk dan fungsi *wordplay* yang bermacam-macam serta sifat dari *wordplay* yang *extraordinary*.

Pada peringkat ke tiga, teknik *literal translation* memiliki frekuensi yang cukup signifikan, yaitu 36 kasus. Teknik literal berusaha merealisasikan pesan yang terkandung dalam *wordplay*.

Teknik adaptasi menjadi teknik yang cukup diandalkan dengan frekuensi 17 kasus. Selain sebagai teknik tunggal, bersama teknik literal, teknik ini sering dikombinasikan dengan beberapa teknik yang lain. Adaptasi merupakan teknik yang berusaha mendekatkan *wordplay* dengan budaya pembaca teks bahasa sasaran.

Teknik pinjaman atau *borrowing* menduduki peringkat enam dengan frekuensi 15 kasus. Teknik ini cenderung dipakai dalam merealisasikan *proper nouns*. Ada kecenderungan bahwa nama-nama tokoh, tempat, dan istilah yang

bersifat etimologis tidak dialihkan dalam bahasa sasaran. *Borrowing* bisa bersifat *pure* maupun *naturalized*.

Kompresi linguistik atau *linguistic compression* berada pada peringkat tujuh dengan frekuensi 10 kasus. Bersama dengan teknik lain yang frekuensinya tidak cukup signifikan, seperti *omission* (7 kasus), modulasi (4 kasus), amplifikasi (2 kasus), deskripsi (2 kasus) dan generalisasi (1 kasus), teknik kompresi linguistik juga sering dikombinasikan. Hal ini terjadi karena teknik-teknik tersebut secara individual cenderung tidak bisa mempertahankan pesan sekaligus bentuk *wordplay* bahasa sumber. Untuk merealisasikan keduanya, gabungan berbagai teknik memiliki potensi yang lebih besar.

### 3. Teknik Penerjemahan yang dapat Merealisasikan Pesan, Bentuk dan Fungsi *Wordplay*

Tidak semua teknik yang ditemukan berhasil merealisasikan bentuk, fungsi dan makna *wordplay* bahasa sumber. Teknik yang berhasil merealisasikan ketiga aspek tersebut antara lain literal (23 kasus), gabungan dua teknik (20 kasus), gabungan tiga teknik (17 kasus), *borrowing* dan gabungan empat teknik (masing-masing 14 kasus), gabungan lima teknik dan adaptasi (masing-masing 7 kasus), gabungan enam teknik (4 kasus), amplifikasi (2 kasus), *linguistic compression*, modulasi, dan gabungan tujuh teknik (masing-masing 1 kasus).

Teknik *literal* dan *borrowing* memiliki frekuensi kesepadanan yang tinggi karena sifatnya yang dapat merealisasikan pesan secara utuh. Selain itu, bentuk dan fungsi *wordplay* yang diterjemahkan dengan teknik ini cenderung *wordplay* yang sifatnya konseptual dan berupa istilah. Sementara adaptasi, amplifikasi, *commit to user*

*linguistic compression*, dan modulasi cenderung lebih sedikit karena umumnya teknik-teknik tersebut bisa merealisasikan makna namun merubah bentuk teks. Hanya beberapa saja yang berhasil dengan baik merealisasikan makna, bentuk dan fungsi *wordplay* bahasa sumber.

Untuk teknik gabungan, ada kecenderungan bahwa semakin banyak teknik yang digabungkan, maka akan mendapatkan hasil terjemahan yang lebih baik atau derajat kesepadanan yang makin tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan rasio antara hasil terjemahan yang *fully equivalent*, *partly equivalent* dan *non-equivalent*. Dengan gabungan dua teknik rasionya adalah 20:33:1. Gabungan tiga teknik menghasilkan rasio 17:20:0. Gabungan empat teknik menghasilkan rasio 14:7:0. Gabungan lima teknik menghasilkan rasio 7:2:0. Gabungan enam teknik menghasilkan rasio 4:1:0. Gabungan tujuh teknik menghasilkan rasio 1:0:0.

#### **4. Dampak Kualitas Terjemahan *Wordplay* terhadap Kesan Teks secara Umum**

Dengan frekuensi hasil terjemahan *wordplay* yang *fully equivalent* yang cukup besar, yaitu 111 kali dari 221 kasus, secara umum hasil terjemahan bisa dikatakan cukup bagus. Hasil terjemahan yang *partly equivalent* tidak bisa dikatakan jelek karena hasil terjemahan sudah menunjukkan adanya kesepadanan, baik itu kesepadanan makna maupun kesepadanan bentuk. Artinya, teks bahasa sasaran selalu mengupayakan adanya kesepadanan dengan bahasa sumber. Ketika ada keharusan untuk memilih salah satu maka teks terjemahan cenderung memilih kesepadanan makna atau pesan. Ini ditunjukkan dengan kategori *partly equivalent* kelompok 2D yang lebih banyak daripada kelompok lain dalam kategori ini.

*commit to user*

Dengan sangat sedikitnya hasil terjemahan *wordplay* yang *non-equivalent*, hanya 2 kasus, maka secara umum *wordplay* berhasil direalisasikan dengan baik.

Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa penerjemahan *wordplay*, seperti halnya idiom atau peribahasa, tidak sama dengan penerjemahan teks lain pada umumnya. Teks lain pada umumnya pesan atau makna merupakan elemen yang paling penting untuk disampaikan. Oleh Karena itu, bentuk teks tidak menjadi masalah jika mengalami perubahan. Namun pada penerjemahan *wordplay*, idiom, atau peribahasa, bentuk teks juga memiliki peran yang penting dalam menyampaikan makna atau pesan. Idiom atau peribahasa sebaiknya juga diterjemahkan menjadi idiom atau peribahasa juga dalam bahasa sasaran yang memiliki pesan implisit yang sama dengan idiom atau peribahasa dalam bahasa sumber. Demikian halnya dengan *wordplay*. Sebaiknya *wordplay* juga diterjemahkan menjadi *wordplay* dengan kandungan pesan yang sama. Apabila pesan tidak bisa terealisasi dengan persis sama, maka maksud atau fungsi terjemahan *wordplay* diupayakan untuk sama dengan *wordplay* bahasa sumber. Hasil terjemahan *wordplay* dalam novel *Charlie and the Great Glass Elevator* sudah menunjukkan upaya demikian.

## B. Saran

Penelitian ini merupakan penelitian terhadap produk atau hasil terjemahan. Jadi temuan-temuan yang dihasilkan merupakan fenomena yang ada dalam teks hasil terjemahan dan didiskusikan dengan seperangkat pengetahuan peneliti dan teori-teori penerjemahan yang sudah ada. Hal-hal yang berkaitan dengan kualitas atau kemampuan penerjemah bukan hal yang tidak tak terbantahkan karena  
*commit to user*

bersifat asumsi atau dugaan. Sehingga kualitas penerjemah tidak bisa diukur semata-mata melalui hasil temuan penelitian ini. Keputusan yang diambil penerjemah untuk mempertahankan pesan atau bentuk tidak bisa ditelusuri secara lebih dalam karena peneliti tidak melakukan penelitian proses dengan melibatkan pendapat atau alasan penerjemah dalam pengambilan keputusan. Semua hasil temuan penelitian menunjukkan akhir dari proses penerjemahan yang bisa saja dipengaruhi oleh beberapa faktor. Misalnya, peran editor dalam melakukan perubahan atau koreksi pada hasil terjemahan. Penelitian ini tidak mengungkap sejauh mana peran editor atau penerbit dalam menghasilkan produk terjemahan ini. Dengan demikian, peneliti menyarankan pada peneliti berikutnya untuk menggali lebih dalam proses penerjemahan yang dilakukan oleh penerjemah dan pihak-pihak yang berkepentingan dalam menerbitkan hasil terjemahan tersebut. Alasan penerjemah dalam pengambilan keputusan akan bisa terungkap sehingga bagian-bagian yang awalnya dianggap sebagai suatu kekeliruan dalam penerjemahan bisa diklarifikasi.

Penelitian ini juga hanya melihat kualitas hasil terjemahan dari aspek derajat kesepadanan (baik makna maupun bentuk). Aspek keterbacaan dan keberterimaan, yang hampir selalu dilihat dalam penelitian penerjemahan, tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini bukannya tanpa alasan. Alasan pertama, tingkat keberterimaan *wordplay* tidak bisa diukur dengan parameter yang sama dengan tingkat keberterimaan teks bentuk lain. *Wordplay* merupakan permainan kata, sehingga dalam membuat, memahami dan menerjemahkannya memerlukan kreativitas. Keberterimaan suatu kreativitas ini memerlukan alat ukur yang berbeda. Dengan kata lain pembaca akan 'menerima' suatu kata, frasa, atau klausa

*commit to user*



sebagai *wordplay* manakala ia bisa memahami maksud dari *wordplay* tersebut, dan memiliki kreativitas yang cukup untuk memahaminya. Dalam penelitian ini, aspek keberterimaan dilihat secara implisit. Apabila pembaca/ peneliti/ rater bisa menganggap hasil terjemahan sebagai *wordplay*, kata, frasa, klausa tersebut dianggap berterima sebagai *wordplay*.

Untuk aspek keterbacaan, peneliti berpendapat bahwa perlu adanya alat ukur yang lebih baik. Sesuai dengan sasaran pembaca teks yang masih anak-anak, maka tingkat keterbacaan juga mestinya dibuat berdasarkan kemampuan anak-anak dalam membaca dan memahaminya sebagai *wordplay*. Perlu diidentifikasi juga budaya pembaca teks bahasa sumber dan budaya pembaca teks bahasa sasaran dalam menggunakan *wordplay*.

Pada tataran praktis, mahasiswa yang tertarik dalam bidang penerjemahan atau praktisi penerjemah ada baiknya untuk mencoba menerjemahkan teks-teks yang mengandung *wordplay*, mendalami dan mempelajari strategi yang harus digunakan serta urutan strategi apa yang harus diterapkan lebih dahulu. Pengalaman-pengalaman dalam memecahkan masalah berkaitan dengan menerjemahkan *wordplay* atau meneliti terjemahan *wordplay* bisa dibagi kepada penerjemah atau peneliti lain sehingga khasanah akan semakin kaya dan kualitas terjemahan, terutama terjemahan karya sastra yang mengandung *wordplay*, bisa lebih baik lagi.